

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成17年11月1日発行（毎月1回1日発行）
第6巻 第11号 通巻第66号
eb! enterbrain
月刊アルカディア
11月号
COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE
ARCADIA
●発売直前続報！
鉄拳5 DARK RESURRECTION
Quest of D Ver.2.0 護符の継承者
THE KING OF FIGHTERS XI
GUILTY GEAR XX SLASH
●超新作スクープ！
バーチャファイター5
ΨΦ PSY-PHI
北斗の拳
機動戦士ガンダム 戦場の絆
WAR of the GRAIL
サムライスピリッツ 天下一剣客伝
機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.
三国志大戦 乱世の群狼（Ver.1.10）
ポップンミュージック13 カーニバル
アイドルマスター
2005
11
NOVEMBER
No.066
650
yen


SEGA®
「XI」イレブン誕生。
―KOFの新たな歴史が始まる。
■新キャラクター「オズワルド」「エリザベート」など続々参戦!!
■「マルチシフトシステム」が進化!新システム導入!!
THE KING OF FIGHTERS XI
TM
ザ・キング・オブ・ファイターズ イレブン
SNK PLAYMORE
© SNK PLAYMORE
※画面は開発中のものです。
※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。



御託はいらねえ…
始めようぜ!!
「GUILTY GEAR XX #RELOAD」に続く
シリーズ最新作がついに登場!!
GUILTY GEAR XX SLASH
THE MIDNIGHT CARNIVAL
TM
ギルティギア イグゼクス スラッシュ
「聖騎士団ソル」「A.B.A」参戦! バトルがますます激化する!!
ARC SYSTEM WORKS
© SEGA Corporation, 2005 / 1998-2005 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.
セガAMユーザーサポートe-mail: AMusersupport@soj.sega.co.jp
SEGA OFFICIAL WEB SITE: http://sega.jp/


NEOGEO
オンラインコレクション
PlayStation®2
その刃で「運命」に立ち向かえ！
'90年代後半に人気を博した剣戟格闘ゲーム、
「月華の剣士」シリーズ2タイトルを1枚のディスクに収録！
幕末浪漫
月華の剣士
幕末動乱の舞台裏に隠された、地獄門にまつわる物語。
幕末浪漫第二幕
月華の剣士
月に咲く華、散りゆく花
地獄門を封印しようとする四神と、最強の死者とが死闘を繰り広げる！
あの興奮が、
完全移植＋オンラインで甦る！
幕末浪漫 月華の剣士1・2
2005年11月発売予定
プレイステーション 2専用ソフト
NEOGEOオンラインコレクション 第2弾
幕末浪漫 月華の剣士1・2
希望小売価格 ¥3,990（税込）
CERO 12 12才以上対象
充実の NEOGEO オンラインコレクション LINE UP
第3弾 THE KING OF FIGHTERS オロチ編 2006年発売予定 通常版 限定版（オリジナルNEOGEOスティック2）
第4弾 THE KING OF FIGHTERS ネスツ編 2006年発売予定
第5弾 龍虎の拳～天・地・人～ 2006年発売予定
その他、ネオジオ名作タイトルを続々リリース予定！乞うご期待！
©SNK PLAYMORE
※掲載の画面は、全て開発中のものです。
※「NEOGEO」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
※ソフトの仕様などは、予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。
※マルチマッチングBBとは、KDDIが提供するブロードバンド接続によるオンラインゲーム用のネットワークサービスです。
"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
SNK PLAYMORE
株式会社 SNKプレイモア
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号
SNKプレイモア公式サイト www.snkplaymore.co.jp


"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
PlayStation 2
SNK PLAYMORE
時代を超え、作品を超えた「愛(アイ)と勇気(ユウキ)」のタッグバトル!!
NEOGEO BATTLE COLISEUM
・ネオジオ バトルコロシアム・
この冬、夢のネオジオスペシャルキャストが"PS2"で激突する!
©SNK PLAYMORE
※「NEOGEO」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

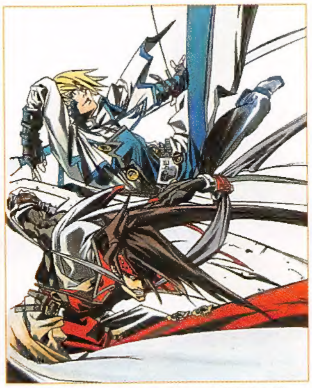

クリエイター魂を持つ者、来たれ!
2006年度生 入学願書受付中!
大阪校
10/8土
特別体験入学
キャラクターデザイナー養成講座!
ゲームをはじめ、あらゆるジャンルで求められる
魅力的なキャラクターを生み出すスキルを伝授!
高校生以上の方なら誰でも参加OK!
詳しくは学院HPまで!
キャラクターデザインを極めろ!
ゲームクリエイターへの第一歩!
参加無料
体験入学説明会
★授業を体験できる!
★入学に関する相談もOK!
東京校&大阪校 10/8土・22土
●受付12:30～
●開始13:00～
●高校生以上
「ファミ通スク～ル.net」でも学院情報を公開中! 見てね! ▶ http://www.famitsu.com/ad/school

CONTENTS No.66 http://www.arcadiamagazine.com/

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

# ARCADIA

2005.11 / NOVEMBER



タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

## COVER TALK

ソルとカイ――互いに、歩む道はあまりにも違う二人。そんな彼らにも、刹那とはいえ聖騎士団という時間を共有したこともあった……。

ファン待望のギルティ最新作がついにリリース！　聖騎士団時代のソルと、先行して家庭用に登場していたA.B.Aが加わり、対戦ツールとしてさらに磨きをかけた本作、やらずしてどうする!?（記事は22ページから）

表紙イラスト『GUILTY GEAR XX SLASH』
Illustration by 石渡太輔




発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555（代表）


続々と発表されるNEWゲーム！



**新基板［LINDBERG］の注目５タイトル**

**AFTER BURNER（仮称）　THE HOUSE OF THE DEAD 4**
**Power Smash 3　VirtuaFifhter5　ΨΦ サイファイ**

**その他の出展タイトル**

**SEGA GOLFCLUB Version2006　NEXT TOURS**
**METAL SLUG 6　超ドラゴンボールZ**
**VM·JAPAN ～幻符乱戦記～　SORCERIAN Legend**
**ダイダロスの迷宮　式神の城Ⅲ**
**MARIOKART ARCADE GP　ラジルギ**
**DRUAGA ONLINE THE STORY OF AON**
**TOP DRIVER EVOLUTION　くるくるカメレオン**
**UNDER DEFEAT　BIG BUCK HUNTER Pro**





### ゲームタイトル



### 連載記事



### 広告

enterbrain mook ARCADIA EXTRA

# 闘劇魂 vol.1

## これが、格闘ゲームの専門誌！






『北斗の拳』など新作情報から80ページを越える攻略、さらに闘劇'05特集まで、専門誌だからできる高密度＆大ボリューム！　知りたかったことをすべてフォローして、あなたの格ゲーライフを完全バックアップ!!

## 特濃攻略

怒とうの全キャラレビュー!!
**鉄拳5 Version. 5.1**

遠野家徹底攻略＆DVD連動の連続技集！
**メルティブラッド アクトカデンツァ**

面白さがすぐ分かる特選キャラ攻略！
**ネオジオ バトルコロシアム**

全スピリッツ解説＆攻略でスタートダッシュ！
**サムライスピリッツ 天下一剣客伝**

## 特別付録

**約180分の超ボリュームの映像集!!**

- ■闘劇'05 プレイバック
- ■闘劇密着ドキュメント　2Dと3D 二冠への道
- ■コンセプトマッチ ～闘劇'05～
- ■極めし者の領域 思考の極地
- ■連続技集　MELTY BLOOD Act Cadenza






**絶賛発売中!!　定価1,280円(+税)**




〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555
※店頭で品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお申し込み先　アスキーストア　E-mail:cs@ascii-store.com
または弊社サイト　http://www.enterbrain.co.jp/にてご注文ください。
株式会社 エンターブレイン

# Virtua Fighter 5™

## 3D対戦格闘の王者が、ついに姿を見せた!!

9月の第43回AMショーにて、その姿が明らかになったシリーズ最新作『バーチャファイター5』!! 今回は、ショーで公開された映像を元にした各キャラの画像を、アルカディアライター（＆会場でつかまえたゲスト）によるぶっちゃけインプレッション付きでお届けするぞ！

**Virtua Fighter 5**
■メーカー：セガ
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：未定
■発売日：未定
■使用基板：LINDBERGH


※画面は開発中のものです



### 結城晶 Akira Yuki



**大須晶のアキラど〜なのよ!?**

一見あまり変わっていないように見えるが、実際には肌の質感や無精ヒゲなど、細かい描写がかなりリアルになり、よりイカツイ雰囲気でカッコ良し！ 個人的にはもうちょっと老けてていいかも。



**華火霊のジャッキーど〜なのよ!?**

ジャッキーといえば、シリーズ中常に人気キャラ。ショーの映像を見た感じ、髪形や声が変わっていて『VF3』のころのコスチュームが復活していた。『VF5』ではもっとイケイケキャラになってほしいな。



### ジャッキー・ブライアント Jacky Bryant

### Sarah Bryant サラ・ブライアント



**1st ANGELのサラど〜なのよ!?**



前作に比べて顔やスタイルがややシャープになった感じ。そろそろサラは露出系の方向に走ってもいいんじゃないかな？ と思うんだけど。もしくは最近はやりのメイド服とか？ 飛躍したアイテムに期待です。

### ラウ・チェン Lau Chan





**華火霊のラウど〜なのよ!?**

死にかけているって聞いていたけど、そのお姿を拝見できて感激。白髪でシワも増えていて渋みが増し、齢を重ねて強くなる武術の達人みたいな、やばいオーラを感じた。

**WRITER 矢永** 最近メインのパイカードを無くすわ、新居に入れずホームレスだわで、踏んだり蹴ったりな『VF3』全国チャンプ。

**WRITER 華火霊** 特別称号"武将"を持つレイ・フェイ使い。てか、そのポーズはどうなんだ？ 顔色悪いトコはそっくりですが（笑）。

**WRITER 大須晶** 特別称号"豪傑"を持つ、古豪アキラ使い。ポーズを見ての通り『鉄拳5』にお熱で、今回のショーは非常に満足だった模様。

# 新基板「LINDBERGH」で描かれた精緻な映像!!





肘のサポーターに星のマークが付き、オープンフィンガーグローブの質感がすごくリアルになって格好いいですね。新キャラがルチャっぽいので、逆に総合格闘技系の新技とかで差別化を図ってほしいです。

セガールの
ウルフど〜なのよ!?



歳取ったハズなのに、見た目がかわいらしくなっててビックリ。戦術的には仆腿や迷蹤歩など、構えからの技が増えていることに期待してます。でも一番の希望は、体重が増えることですかね!?

矢永の
パイど〜なのよ!?

## ウルフ・ホークフィールド
*Wolf Hawkfield*

## 影丸 *Kagemaru*





## パイ・チェン *Pai Chan*

ジンの
カゲど〜なのよ!?



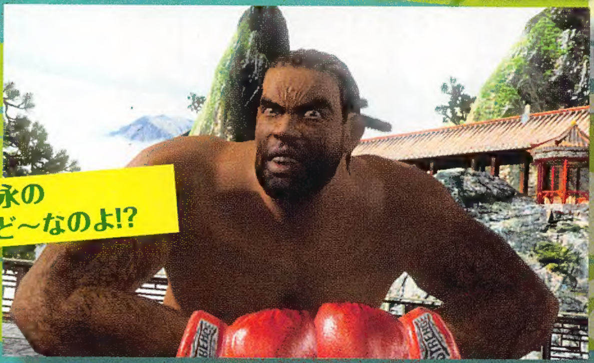
カゲ? カゲについて? ん〜何だろ、マジで一瞬だった上に格好もまんま一緒! 新技でも見られるかなと思ってたけど、それも無し。ぶっちゃけ新キャラのマスクマンの方が気になっちゃった(笑)。



見た目の印象はあまり変わっていなかったので、アイテムに期待。『VF4』ではゴツイのが多かったから、アロハシャツなんかいいな。新技は打撃より、投げに期待していますす。使える⇦投げが欲しい!

矢永の
ジェフリーど〜なのよ!?

## ジェフリー・マクワイルド
*Jeffry Mcwild*



## リオン・ラファール *Lion Rafale*



ちび太の
リオンど〜なのよ!?



『VF5』が出ることが決まってよかった。見た目では、ステージ背景がすごくキレイ! リオンはちょっと若返った感じがするかな〜(笑)。あと、新キャラの女の子をサブキャラで使ってみたい!

とりあえず生きててよかったけど(笑)、挑腕撩拳で相手が浮くのか心配なぐらい年老いちゃいました。個人的には座盤跌や横寝などの、構えからの技が使いやすいようになってることを祈っています。





矢永の
シュンど〜なのよ!?

## 舜帝
*Shun Di*

**GUEST ヌキ** もはやすっかりアオイ使いトップの座が板に付いてきた、2D格ゲーの超有名人。ちび太と共に、コメント用に召喚した。

**GUEST ちび太** このたび、池袋に自身のプロデュースするゲーセンが"OPEN"する"バーチャ神"。今回はコメントを取るために会場に召喚した。

**GUEST ジン** 昨年、闘劇・BT杯・オフィシャル大会という三冠を達成したカゲ使い。格闘スタイルは"リアル柔道"だ。

# システムは!?
# 新キャラは!?



レイ・フェイ、雰囲気変わっちゃったような……。まだ開発段階だからと信じたいが、愛ゆえに若干ショックです(笑)。『VF5』では自由度そのままに、確定反撃がもうちょっと強くなってほしいな。

**華火霊のレイ・フェイど～なのよ!?**



今回の葵は着物の変更以外はまだ何も分かっていないですが、草薙や天地陰陽などの主力技が残っているのか? 新たに闘い方が変わる技などがあるのか? など、これからの進展が楽しみです。

**ヌキのアオイど～なのよ!?**



## 梅小路 葵 *Aoi Umenokouji*



## 雷飛 *Lei Fei*

## ベネッサ・ルイス *Vanessa Lewis*



**こえどのベネッサど～なのよ!?**



パッと見た感じでは、『FT』から服装が変わっていたので新鮮な気がしました。ムエタイスタイルが復活すればベネッサ使いも喜ぶんじゃないでしょうか? というよりムエタイスタイルが欲しいです。

## 日守 剛 *Goh Hinogami*

映像を見た感じ、大きな変化は見られなかったゴウ。これから作り込まれるのかな? 個人的には、ガタイのビルドアップ＆今までよりも「明らかにアブナイ」風ルックス希望。これでキャラ萌え確実!?



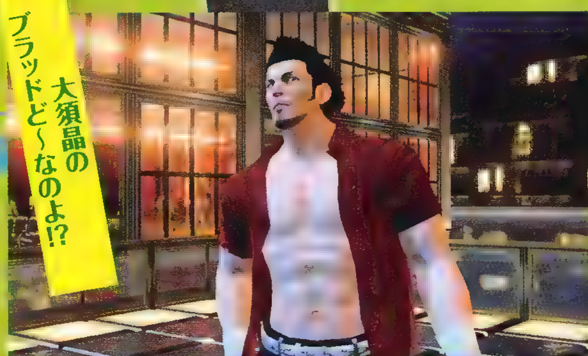


**大須晶のゴウど～なのよ!?**



顔つきがガラリと変化し、『VF4』より精悍さがアップ! これは人気が出そうですよ～! 映像ではスイッチステップ? みたいな動きも見られ、特殊行動の多彩っぷりが一層期待できそう!

**大須晶のブラッドど～なのよ!?**



## ブラッド・バーンズ *Brad Burns*

# 続報を待て!!

## 『VF5』ココに期待!

『バーチャ』シリーズは[illegible]3D対戦格闘の、いや、対戦格闘全体をけん引して[illegible]。アーケードにおけるネットワーク、カードの連動な[illegible]は、その最たる例といえよう。段位・称号、アイテムな[illegible]システムも、最初に導入したタイトルと[illegible]は良好なバランスだったこのバージョンアップのたびにどんどん[illegible]プレイヤーの望む形に進化していった[illegible]といえたが[illegible]いない。

[illegible]ジャーの映像で[illegible]最後に[illegible]そうな小柄なキャラ〈その子〉こそマスター[illegible]とい[illegible]新キャラ二人の映像が一瞬だけ映し出された[illegible]この[illegible]ヒスカットについての情報は、その一瞬の映像以外全く不明。これについてあれこれ想像を巡らせるのも楽しみの一つだろう。

正直、プレイ[illegible]大半[illegible]ラ[illegible]イックだ[illegible]ーといったありきた[illegible]な意見は持てないハズ。キレイなのは当たり前、望んでいるの[illegible]どんなシステムと新要素が加わっているか!?[illegible]という部分なのだから。果たして、今回はどれだけ[illegible]衝撃を待たせ[illegible]けるのか!?

**GUEST 1st ANGEL** 影山ヒロ○ブのミニライブでハァハァ言ってるところを捕獲。女性ながら豪快にアキラを使いこなすこと"など"で有名(笑)。

**GUEST セガール** オフィシャル大会「格闘新世紀」で準優勝。業界に「俺はお前を認めない」を流行させたカリスマウルフ使い。会場で捕獲。

**GUEST こえど** BT杯MVP、闘劇'05優勝などノリに乗ってる若きカゲ使い。てか君の服装、昔カゲ使いで有名だった人に似てない?




# 操作はすべてタッチパネル！
## 新機軸対戦アクション、ここに生誕！！

# ΨΦ PSY－PHI

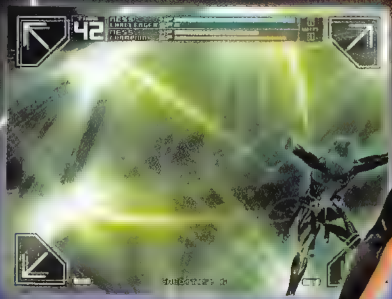
サイファイ
■メーカー：セガ
■ジャンル：タッチパネルアクションシューティング
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2006年春予定
■使用基板：LINDBERGH



※画面およびキャラクターイラストはすべて開発中のものです。

**これまでのどんなジャンルにも当てはまらない、全く新しいスタイルのアクションゲームが登場！　今、未来型対戦ゲームの新境地が拓かれる！**

Text:田渕 健康　協力:伊勢猫



## How to Play

本タイトルは、すべての操作を29インチのタッチパネルだけで実行する。プレイヤーは画面上の移動指示アイコンや攻撃エリアをタッチすることで、移動や攻撃などを行なうのだ。また、画面上に出現した図形を指でなぞることで、強力なスペシャル攻撃を出すこともできるぞ。



## 苛烈なる超能力バトルに参加せよ！

今、アーケードで最も注目を集める新基板・リンドバーグを用いて描かれるのは、強大な力を秘めた戦士たちがぶつかり合う超能力バトル！　アクションシューティングでありながら、筐体にはボタンおよびレバー一切無し！　操作はすべてタッチパネル上で行なうという、これまでに存在しなかったシステムを採用し、未体験の操作感覚をプレイヤーに与えてくれるのだ。

だれもが知っている世界のトップクリエイター・鈴木裕氏が描く話題のニュータイトル――これは間違い無くトップクラスの要注目タイトルだ！

### NESS(ネス)

先鋭的なボディスーツに身を包み……れた態度で強敵たちと渡り合う、クリー……エネルギー体を投射して敵を攻撃する……ションにいるキャラクターでもある。



### AYS(アイス)

幼さを残す顔付きながら、超能力者としてのパワーは一級品。空間に漂う水分を凍らせて相手を攻撃できる力をもつ。セリフの端々などには、ちょっといたずらっ子的な心が見え隠れするところもある。



ΨΦプロデューサー 鈴木裕スペシャルコメントVol.1

## 「レバーとボタンの呪縛から逃れたかった」



『スペースインベーダー』の時代から、アーケードゲームの中心には"レバーとボタン"があったんです。僕はそれを変えたいと思って、今まで体感筐体のタイトルなどをプロデュースしてきたんですが、今回の『ψφ(サイファイ)』では、ゲームをやっている姿そのものを新しく――プレイしているスタイルそのものに革新をもたらしたいと考えたんです。

『ψφ(サイファイ)』では、操作をすべてタッチパネルで行なうことで、プレイヤーの姿が「オーケストラ指揮者がタクトを振っている」かのように見えるんですよ。攻撃、移動したい場所をタッチすることで、キャラがアクションを起こす――この直感的な操作も、レバーとボタンの呪縛から逃れるための試みの一つです。



ψφプロデューサー鈴木裕スペシャルコメントVol.2

## 「"宙に浮く"ということに、ファンタジーを感じていましたね」

昔、『バビル2世』などの作品を見ていて、超能力者が宙に浮いているという演出が、すごくファンタジックに思えたんですよ。それ以降、「人が宙に浮く」ということに憧れていました。『スペースハリアー』もそういう理由で作ったんです。

『ψφ（サイファイ）』でも、超能力者同士が宙に浮いたまま闘うという、昔から憧れていたシチュエーションを詰め込んでみました。ちなみに、タイトルの"ψ（サイ）"は超能力、サイキックを意味し、"φ（ファイ）"は未来を示しているんですよ。未来的なイメージを持たせたかったので。





## 強烈な個性を持ったキャラクターたち！

『ψφ（サイファイ）』に登場するキャラクターたちは、それぞれが個性的な力を使える超能力者。彼らは各々の力で敵を攻撃し、己を守り、熾烈な闘いを勝ち抜いていくことになる。

本作はICカードとも連動しており、ゲームをプレイする中で入手したコスチュームなどを使って、キャラクターのバリエーションチェンジも可能！

### VIENT（ヴィエント）

自分を守る風から、すべてをなぎ倒す強大な嵐まで、風の力を自在に操ることができる能力者。闘いに臨んでも落ち着いた態度を崩さずに、常にクールな立ち振る舞いをみせている大人の女性。

### REID

燃え盛る炎を両手に宿した能力者。その炎と同様に、性格も直情熱血型。スペシャル攻撃で出すことができる近接攻撃も、画面中を炎が埋め尽くすド派手で強力なものとなっているぞ。

## 現在開発進行中！ 続報を待て！

アーケードで数々の金字塔を打ち立てた鈴木裕氏が、満を持して贈る驚異の新感覚アクションシューティング『ψφ（サイファイ）』！ タッチパネルのみで行なう対戦は、確実にアーケードに新しい風をもたらすはずだ。発売はまだしばらく先なのだが、続報が入り次第本誌でもお伝えしていくぞ。期待してくれ！



### SILVA（シルヴァ）

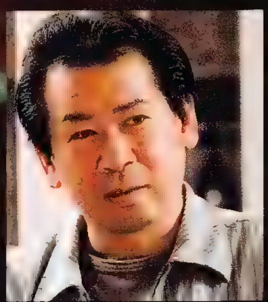
屈強な上半身と、機械化された下半身——身体の半分をサイボーグ化しており、雷の力を使うことができる能力者。全身から発散する電気が示すように、荒々しい気質をもって敵対する者をなぎ倒す。

ψφプロデューサー鈴木裕スペシャルコメントVol.3

## 「新しいことをやっていこうという、精神こそが大事」

タッチパネルを用いたアクションシューティングという、これまでに存在しなかった作品を形にしていくのは、さまざまな苦労がありました。しかし、「画面を触るとアクションが起こる」というプリミティブな感覚をゲームとして成立させていくという作業は、実にやりがいがありましたね。

今回は、新基板リンドバーグの使用といい、システムといい、そしてキャラクターたちといい、ファーストインパクトを確保するには充分の力を持っていると思います。ぜひ、遊んでみてください。



# 世紀末バトルに参加する10人の戦士たち



**北斗の拳**
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
- ■発売日：2005年冬予定
- ■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）



Text：伊勢猫

**80年代に爆発的な人気を誇った格闘コミックの金字塔『北斗の拳』が、ついにアーケード用2D対戦格闘ゲーム化！　今回は登場キャラクターの情報に加え、基本的なゲームシステムなどの最新情報を一挙公開!! 世紀末の覇権をかけた、新たな救世主伝説の幕開けは近い……!?**

## 気になる共通システムは？

### ■死兆星システム

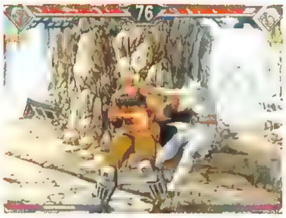
特定の必殺技やヘヴィーストライク（ガード不能打撃）などで北斗七星ゲージをすべて奪い取ると、"死兆星"が輝き出して一撃必殺奥義を発動可能に。その威力は文字通り一撃必殺で、残り体力に関係無くヒットした相手を一瞬で倒してしまう。

### ■ブーストシステム

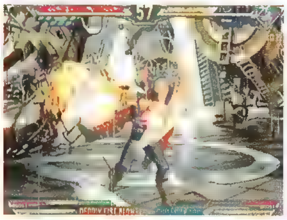
通常技や必殺技などの戻りモーションを任意でキャンセル、前方へのダッシュ移動が可能なシステム。三つまでストックできるブーストゲージは、1ゲージ消費中に2～3回のキャンセルも可能。コンボや連係の要となる重要システムだ。

### ■世紀末体力ゲージ

世紀末を生き抜く猛者らしく、驚異的な治癒能力による被ダメージの回復が可能な体力ゲージシステムを採用。ただし、ダメージ回復は地上に居る間のみ適用され、ダメージを受けた技に応じて、回復開始までの時間なども変化していく仕組み。



従来の攻防に加えて、北斗七星ゲージの奪い合いが闘いの勝敗を大きく左右する要素になる？



相手を画面端に吹き飛ばすバニシングストライクなど、全キャラ共通の特殊技も数多く存在！

### JAMMAショー公開バージョン インプレッション

9月1～3日に幕張メッセで開催されたJAMMAショーに出展され、来場者たちの注目を集めた『北斗の拳』。その模様とともにショーバージョンのレポートをお届け！

原作人気も手伝って、比較的高い年齢層が多く見受けられた『北斗の拳』展示ブース。キャラ人気が高かったのは、主人公のケンシロウに加えて、ラオウ、シン、レイといったあまりクセの少ないキャラ。次いで多かったのが、個性的なユダやハート様といったキャラで、残り4キャラについては少なめな印象を受けた。

AMショーに先行して都内で行なわれたロケテストを受けて、バランス調整も進んでいる模様。具体的にはヒットさせやすい必殺技などでは北斗七星が減らしづらくなり、ブーストシステム周りなども全体的な調整が加えられたようだ。

## 2D対戦格闘ゲームの集大成! キャラ固有のシステムを使いこなせ!

――199X年、核の炎が世界[illegible]し、再び暴力が支配するようになった[illegible]。無法の荒野に一人の救世主が降り立った。その男の名はケンシロウ。胸に七つの傷を持ち、一子相伝とされる暗殺拳・北斗神拳伝承者であった……。

連載当時、絶大な人気を博した不朽の名作コミック『北斗の拳』。その原作が持つ世界観を再現した2D対戦格闘が、この冬にセガから発売されることが決定！　ゲーム制作を担当するのは、『ギルティギア』シリーズでおなじみとなったアークシステムワークス。その実績に裏付けされたゲームシステムは、原作ファンならずとも見逃せない出来に仕上がってきている。

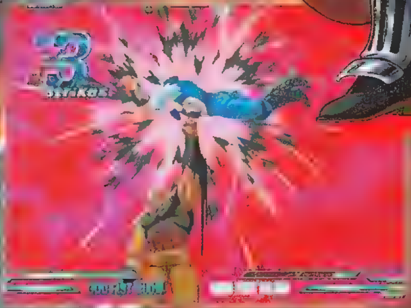
参戦キャラクターは総勢10名と少なめに感じる部分も無くはないが、キャラクター性を生かした専用システムと豊富な攻撃バリエーションが本作の特徴。9月初頭に開催されたJAMMAショー出展バージョンの最新情報とともに、参戦キャラクターの特徴をインプレッション形式でまとめて紹介していこう。

# 乱世に轟く北斗の輝き

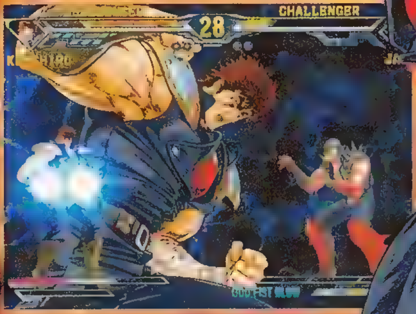


## 天を貫く覇王の剛拳
# ラオウ

必殺技強化の固有システムで、ケンシロウをより攻撃面に特化させたキャラといえる。空中追い打ちから地上追撃につなぐ特殊技もあって、爆発力は他の追随を許さない。









## その強さに死角無し
# ケンシロウ

無敵対空に飛び道具と、主人公らしく扱いやすい技を備えたスタンダードタイプのキャラ。オーラゲージ2本消費の"北斗残悔拳"はヒットさせづらいが、一撃必殺奥義と同等の破壊力を持つ特筆に値した性能といえる。

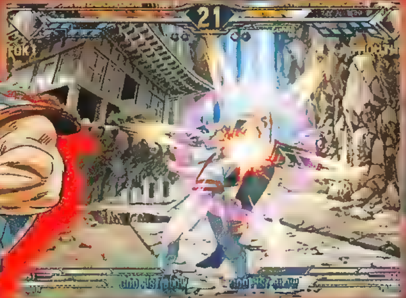






## 卑怯こそが褒め言葉
# ジャギ

ガソリンやドラム缶などの設置物を盾にして、場を制圧するタイプのキャラ。トリッキーな攻撃が多い半面、全体的に動作は遅め。攻撃の布石となる設置物を使った、テクニカルな戦闘スタイルで兄弟を超えられるか!?

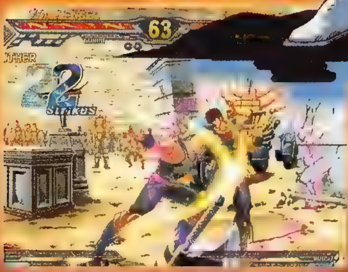


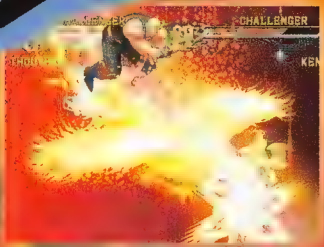



## 変幻自在なる武闘術
# トキ

特殊移動に当て身技と、クセのある必殺技を数多く持つ。固有システムとして、自分の攻撃力などを一定時間だけ強化する究極奥義もある。現時点で未知数な部分も多いが……その真価は!?

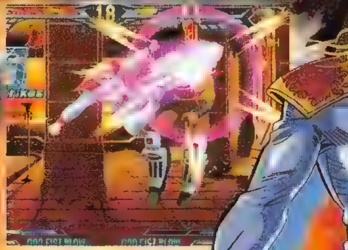


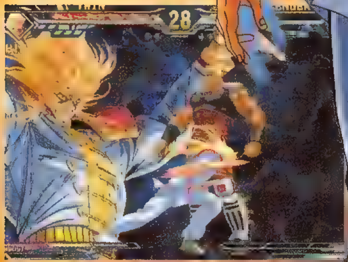


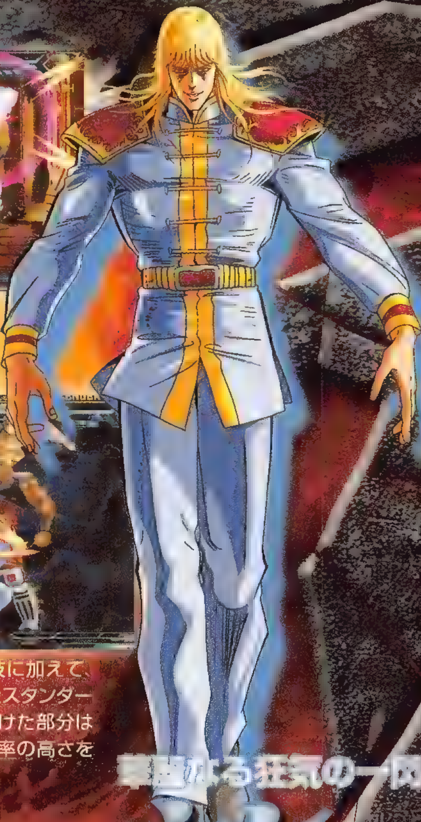


[illegible]、空中を制圧可能な速度の[illegible]い飛び道具を起点に、連撃必殺技で[illegible]えるキャラ。固有システムで速度強化もあり、攻勢に出た際のラッシュ力はトップクラスといえる。

## すべてを圧倒する神速の拳
# サウザー







突進、対空系の必殺技に加えて、特殊な飛び道具を備えたスタンダードキャラ。ラッシュ力に欠けた部分はあるが、それを補う気絶率の高さを誇っている。

## [illegible]なる狂気の一閃
# シン

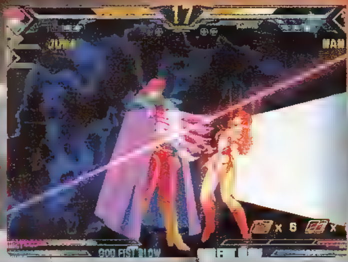
# 世紀末に煌めく南斗の宿星たち



## [illegible]に長けた策士
# ユダ

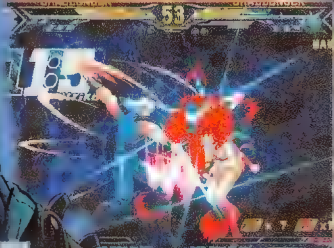
[illegible]に加えて、必殺技で二人の部下[illegible]ことが可能。三位一体の[illegible]ションが非常に豊富で、[illegible]面全体[illegible]フォロー可能な究極奥義の使い勝手もいい。





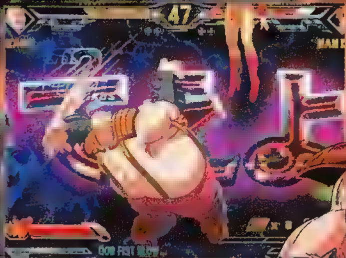


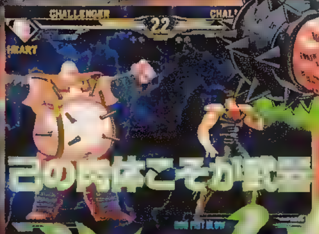
[illegible]&攻撃[illegible]いくキャラ。[illegible]ションから空中追撃を狙うことができ、空中必殺技なども兼ね備えている。



## 空を[illegible]る水鳥
# レイ

# 荒廃した世界を彩る二つの力







## 己の肉体こそが武器
## ハート様

ダッシュ不能&ブーストゲージが無く、機動力の面で制限をかけられたパワータイプの打撃キャラ。遠距離での攻撃手段は多く、高性能な飛び道具と突進系の究極奥義が驚異的だ。



ヨーヨーやボウガンなどの武器を使いこなし、リーチの短さを感じさせない。ダメージこそ低めだが、空中追撃できる高性能な飛び道具などで、どこまで強者たちに対抗できるか!?

## 綺麗な花には棘がある
## マミヤ





# 『北斗の拳』これだけは押さえておきたい名セリフ
## 第1回　北斗4兄弟編

### ケンシロウ

拳法殺しことハート様との闘いで言い放ったこのセリフはやはりはずせないだろう。（原作の展開上で）初めて傷を負わされた相手を前にしてこの余裕、北斗神拳の奥深さを感じさせる一言だ。

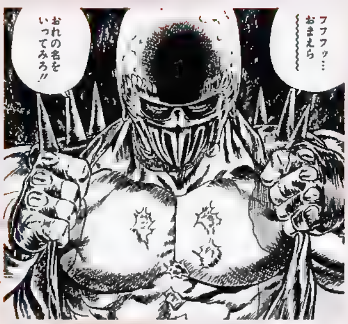
なお、ケンシロウとハート様が初めて相対したときの「あの」やりとりはゲーム中できっちり再現されているのでお楽しみに。




### ジャギ

弟であるケンシロウの名を貶めるため、自ら胸に七つの傷を付けて暴虐の限りを尽くすジャギ。そこで言い放つセリフがこれだ。

そのほかにも、「兄よりすぐれた弟なぞ存在しねぇ!!」といった弟への憎しみから来る屈折したセリフが多いのが特徴的だ。




### トキ

作品中、ストーリーテラー的な役割を果たすトキ。兄弟の中では目立ったセリフが少ないが、死兆星に関しての説明など、キーポイントでの存在感は圧倒的だ。

また、死ぬまぎわ天国を感じる。」というトキの北斗神拳をくらった敵のセリフ、「あは～ いい気持ちだ～ちにゃ!!」はもはや伝説か。




### ラオウ

この世のすべてをその手に握るため、天を目指す覇者ラオウ。師匠リュウケンの「そんなことは神が許さぬぞ!!」との言葉に対して、動じずに言い放ったセリフ。後に『拳王』を名乗るラオウの剛胆さがすべてこのセリフに集約されているといえるだろう。





# THE FUTURE IS NOW





憧れていた未来が、ついに現実のものとなる——。
アーケード版機動戦士ガンダムの衝撃の新作は、最大16人で対戦可能のチームバトルFPS！
半円型スクリーンモニターで描かれる、機動戦士ガンダムの新たなる戦記。それが、『戦場の絆』である！　すべての感覚を狙い尽くす興奮に出会える日が、とうとうやってきたのだ！

ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム

# 機動戦士ガンダム 戦場の絆™

機動戦士ガンダム　戦場の絆

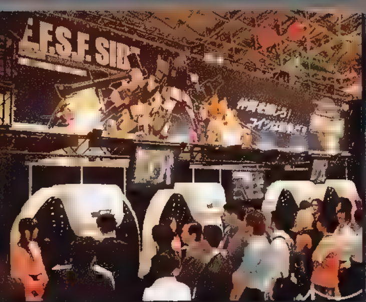
■メーカー　発売元：バンプレスト　販売元：ナムコ
■ジャンル　ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム
■操作方法　専用レバー×2＋ボタン×4＋ペダル×1
■発売日　未定
■使用基板　N2

















右ページ上写真：プレイヤーの前面を覆うP.O.Dの内部。全身鳥肌ものの臨場感を味わえる、まったく新しい大型筐体だ。プレイヤーを外の世界から遮断してしまうため、没入感は計り知れなく高い。
上写真：コンパニオンの方との対比でも、筐体の巨大さが分かってもらえるだろう。
左上：座席からの視点。陸戦用ガンダムに斬りつけられる臨場感は相当のものだ。
左写真：ショー会場では「バンプレスト：連邦」「ナムコ：ジオン」で通信対戦できた。
下画面写真：ゲーム終了後には、ターミナルのモニターでリプレイが見られる。








## [illegible]

新筐体「POD」を用いて、[illegible]の戦場体験を完全体感[illegible]「機動戦士ガンダム」の中で描かれた、モビルスーツ同士の集団戦闘を、今度はプレイヤー[illegible]の手で再現するのだ。

ゲームは主観視点で進行するファーストパーソンシューティングで、プレイヤーは連邦軍かジオン公国いずれかに所属し、激烈な一年戦争を戦い抜くのが目的となる。

このタイトルで最も注目されているのは、最大16人同時で行なわれるチームバトル。連邦、ジオンそれぞれ8vs8に分かれて、白熱の対戦プレイを行なうことができるのだ。

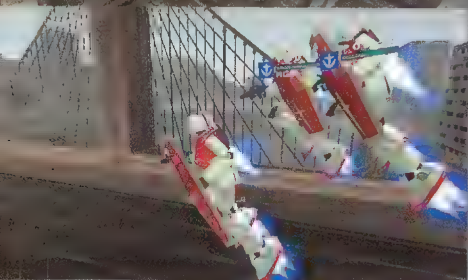
ただ闇雲に乱戦を繰り広げても勝利は得られない。チーム内で前衛、後衛、長距離支援など、それぞれのポジションを決めて役割を果たしていくことが集団戦を制する鍵。[illegible]ネットワーク対戦が可能なので、「自分の行くホームゲーセン対アウェイのゲーセン」など、ゲーセン対ゲーセンの戦いが楽しめるそう。[illegible]のブリーフィングなどにも使える「チャット機能」も備えられているのもうれしいところ。

登場MSも、有[illegible]から超マニアック[illegible]まで、さまざまな機体が[illegible]。確実に時代を[illegible]タイトルとなるであろう本作。今後の情報に期待していてほしい。人類は初めて、プレイヤー16人で「ジェットストリームアタック」を再現できるところまで到達した[illegible]

# 本当のモビルスーツに乗って戦えるゲームを

## 今回のコラボレーションは、どのようにして実現されたのか？







### きっかけはメダルゲーム!?

――実際にこのゲームが開発されたきっかけはどのようなものだったのですか？

**小山**　もともと『ガンダム』が好きで、劇場版の初日から並ぶようなアニメファンだったんですよ。なので、入社した当初から「ガンダムゲーム」を作りたくてしょうがなくて。当時『ドラクエⅣ』の馬車システムがあったので、「これをホワイトベースにしてMSのゲームを作ろう！」って会社に企画を出してハネられたり、その直後に『スパロボ』が発売されてビックリしたり（笑）。その後ORBS筐体が作られて、このドームスクリーン技術と『ガンダム』で「ガンダムゲーム」を作りたい！　とまたモチベーションに火が付いた。

**長田**　そして小山の熱意が実って、バンダイさん、バンプレストさんとコラボレーションできるようになり、その第一弾が、2002年の『ガンダムメダルシューティング～V作戦発動～』だったんです。

――メダルゲームが最初になったんですか!

**[illegible]**　そうですね。ただ、メダルシューティングの前からこの企画自体は動いていて、最初の企画が出されたのは五年前くらいでした。

――企画の最初から今の形だったのですか？

**小山**　当初は東中野の某会社でひたすら企画を詰めてましたね。最初は「アナハイム教習シミュレーター」として、コアファイターの発進訓練や合体訓練から実戦につながっている企画でした。

**[illegible]**　で、その頃に[illegible]さんが作っていたドーム型の映像装置『G・A（ガンダム）パイロット・アカデミー』と企画がモロかぶりでボツになって（笑）。

**小山**　その後、レールシューティング案もあり『スターブレード』的な『ガンダムブレード』という企画も考えました。その後、これもボツになって（笑）。

**長田**　で、「オンライン対戦でサバイバルゲームはどうか？」というアイデアが3～4年前に出てきた。最終的に、連邦8人とジオン8人のネットワーク多人数対戦に企画が固まったんですね。

### 180度スクリーン開発の難しさ

――『戦場の絆』は180度スクリーン[illegible]『スターブレード』[illegible]受け継がれているところはあるのでしょうか？

**長田**　「ドームスクリーン技術」という部分で活用されている技術はありますね。

**小山**　ただ、『スタブレ』は宇宙が舞台でしたが、『戦場の絆』は地上戦がメインになるので、そこは大きく違う部分です。ズバリ言うと、最初に乗ったとき、皆乗り物酔いしたんですよね（笑）。

**長田**　大学の人間工学の先生に入ってもらい、3D酔いの研究とともに作っている状況です。現状のものでは、相当解消されました。

――今回、新基板を使われているんですよね？

**長田**　システムを設計している段階で、これは現行のシステム246（256）では無理だろう、という話になり、ナムコオリジナルの新基板を採用することになったんです。それが『カウンターストライクネオ』でも採用されている「N2基板」ですね。

**小山**　PODの180度スクリーンに表示するためには、一度レンダリングした画像を球面に投影するために再度レンダリングしているのですが、それをやるのに家庭用ベースの基板ではスペックが足りないんです。PS2ベースで作っていた『スターブレードOB』も、ポリゴンのみでテクスチャーを貼ることができませんでしたし。

**長田**　全く新しい表現への挑戦なので、開発ツールを作るのにも三年かかっているんです。

――開発システムの構築に三年ですか！

**小山**　ドームスクリーンは意外にやっかいで、これまで4対3の通常モニターの視点でゲーム世界を見ていたのに、今度はゲーム世界に入り込んだ主観視点で画面設計を考えなければならない。それがすごく難しい。

**長田**　開発内でも思った内容を言葉で伝えるのが難しくて。

**小山**　ただ、この作品でPOD専用の技術が開発・蓄積されてきたので、今作を「POD第一弾」とし


「バンダイナムコ」経営戦略発表会場で、その統合第一弾タイトルとして展示された『戦場の絆』。普段ゲームにさわらないアナリストたちも、その没入感に驚いた。





**プロフィール**

**小山 順一朗氏**（右上）
『ギャラクシアン3』、『アルペンレーサー』、『トラック狂走曲』、『アイドルマスター』など何でも作るナムコスーパープロデューサー。本作ではプランニングを担当。

**馬場 龍一郎氏**（左上）
現在バンプレストがかかわる『連合vs.Z.A.F.T.』、『カードビルダー』ほかすべてのアーケード版ガンダムゲーに携わる。本作では企画・マネジメントを担当。

**長田 隆一氏**（右下）
都市型テーマパークの創設に携わり、今世紀は「美肌プロジェクト」で写真シールプリント機の開発を中心に活躍。今作ではマネジメントを担当。



# ゲーセンの輪を活かした戦い方を

て、今後フライトシミュレーターやドライブゲーム等の開発も想定しています。

## プレイヤー特性に応じたMS選択を

――JAMMAショーでプレイできるものが初出展されたわけですが、反応はいかがでしたか?

**長田**　バッチリですね。意見としては、「子供のころのあこがれが実現してくれた」「本当のモビルスーツに乗っているようだった」というものが多かったです。

**小山**　一回のプレイでは、まだすべての画面情報を見ることができないと思いますが、慣れてくれば、より多くの情報を見て操縦できるようになります。

**長田**　あと、これはあくまで「ゲーム」なんですね。アトラクションと勘違いされている方も多いようですが、カードシステムで継続して遊ぶことができ、モビルスーツの数・ステージのバラエティさなど、遊べば遊ぶほど、より深みが分かるシステムになっています。

**小山**　モビルスーツの性能差を大きく取っているんですが、それを活かして8人のチームをより活用できる形を考えています。格闘ゲームが得意な人はグフで肉弾戦、ドライブゲームが得意な人はドムで高機動戦、ガンシューが得意な人はジムスナイパーで射撃に専念、というように、プレイヤーの特性に応じて、さまざまな戦い方ができるようになっているんです。

**長田**　ネットワークで対戦できるので、ほかのゲームセンターのチームと戦えるんですね。『連邦vs.ジオン』のチーム戦をより発展させと、ゲーセンでのコミュニティーを活かした戦いをしてほしいです。

**馬場**　よりプレイヤーの輪が広がってほしいですね。PCのFPSでもネットワーク上で友人を増やすことができるゲームですが、リアルな場所で実現してほしい。

**長田**　ゲーセンに「バンド募集」のようにコミュニケーションノートに募集が書いてあったり(笑)。

**馬場**　当然、コアなプレイヤーだけに集中しないように、レベル・階級に応じたマッチングも行ないますし、初心者対策もしています。

――POD筐体はけっこう大きく見えるのですが、設置場所に困ったりはしませんか?

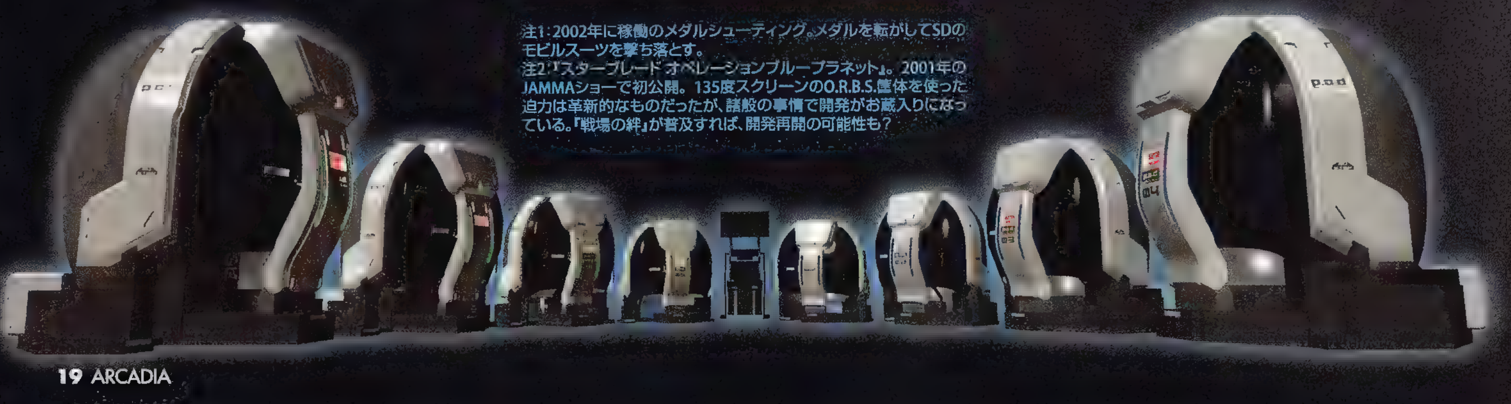
**馬場**　あの筐体は奥行きが無いので、8台並べても29・57平方メートルしか取らないんですね。カードビルダーが37・8平方メートルですから、サテライト型のトレーディングカードゲームを置ける店では、余裕で設置できます。高さも2mピッタリなので、プリクラを置ける店ならば大丈夫ですね。

――では最後に、プレイヤーに一言お願いします。

**小山**　プレイヤーの方の意見をできるだけ反映できるゲームにしたいですね。そのためにも、お客様はわがままをたくさん持って来てください。

**馬場**　素直に、皆の夢がかなうゲームですね。まず乗って、その感動・すごさを味わってほしいです。

**長田**　もっとゲーセンで楽しく遊べるゲームがほしくて作ったゲームです。家じゃできない、ゲーセンならではのゲームにしていきたいと思います。



注1:2002年に稼働のメダルシューティング。メダルを転がしてSDのモビルスーツを撃ち落とす。
注2:『スターブレード オペレーションブループラネット』。2001年のJAMMAショーで初公開。135度スクリーンのO.R.B.S.筐体を使った迫力は革新的なものだったが、諸般の事情で開発がお蔵入りになっている。『戦場の絆』が普及すれば、開発再開の可能性も?

## 対戦アクションゲームの新境地が切り開かれる!

# WAR of the GRAIL™

ウォー オブ ザ グレイル





一騎当千の英雄が集結!

| | |
|---|---|
| ウォー オブ ザ グレイル | |
| ■メーカー | カプコン |
| ■ジャンル | 対戦アクション |
| ■操作方法 | 未定 |
| ■発売日 | 未定 |
| ■使用基板 | 未定 |

**カプコンが久しぶりにアーケードの新作をリリース! 大軍勢を率いて幾千もの敵と渡り合う、爽快感溢れる新機軸の対戦アクションゲームだ。**


※画面は開発中のものです。

## 大軍勢を率いて部隊を勝利に導け!

カプコンといえば、アーケードでは2D対戦格闘のイメージが強いが、アクションゲームにも定評がある。特に古いファンならば、だれしも知るところだろう。そして長き沈黙を破り、ついにカプコンから新作アクションが登場する。プレイヤーは軍勢を率いる英雄となり、自ら先陣を切って大戦争を闘い抜くのだ。今回は第一報として、キャラクターやゲームシステムの情報をお届けしよう。



### Arthur

**アーサー**
種族:ブリトン人
軍団名:ブリタニア騎士団

ブリタニアが誇る勇猛果敢な騎士。聖剣を手に、暗黒時代に終止符を打つべく乱世を駆け抜ける。

### 現在判明している四人の英雄

PLAYER CHARACTER

プレイヤーが操る英雄は、現在四人が判明。自軍の兵団を率いて、戦地へ赴くことになる。画面写真を見る限り、部下の兵士よりもはるかに高い戦闘力を持っているようだ。派手なエフェクトを伴う必殺技のようなアクションもある。



衝撃的なのは、画面内にひしめく圧倒的なキャラクターの数。見通しのいい大平原で、敵味方入り乱れて闘うさまは圧巻だ。謎に包まれた部分は多いが、これまでアーケードになかったタイプの作品であることは間違い無い。





ド派手な必殺技を繰り出すアーサー。上の画面写真では、画面奥に兵士の乗った船舶が見える。こういった演出面にも期待がふくらむ。

## 敵群を華麗になぎ払え!

## 対戦&協力プレイで盟友たちと覇を競え!

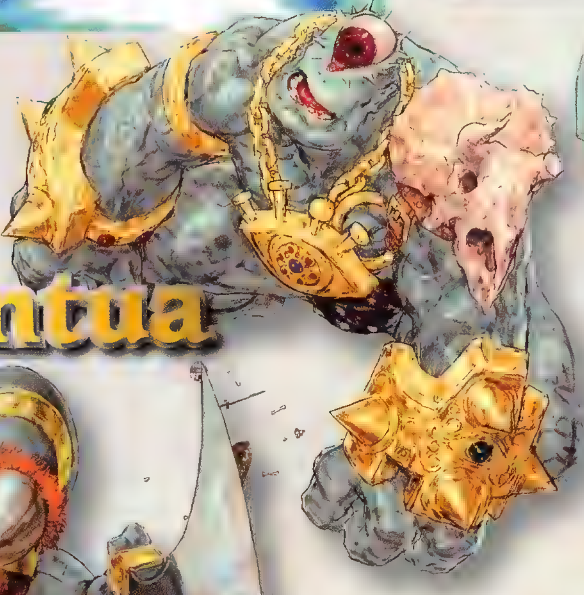
アクションの爽快感と迫力を極限まで追求した本作を、より楽しくするのが多人数同時プレイだ。最大人数や操作形態などはまだ謎に包まれているが、対戦はもちろん協力プレイも可能とのこと。ということは、2on2での闘いは実現できると考えてよさそうだ。さらに、純粋なアクションでありながら、軍対軍で闘うというスタイルを採用していることから、部下に指示を出すなどの戦略面も重要になるかも知れない。正統派の騎士から魔族の末裔まで、個性的な英雄たちが一堂に会して繰り広げる大戦争に、今から期待せずにはいられない!

### カードシステムにも対応

近年のマスビデオゲームの多くがそうであるように、本作もカードシステムに対応している。ICカードを使えば、アイテムの管理や戦績の記録が可能だ。レアアイテムなどもあれば盛り上がりそうだ。君だけの英雄を創り出そう。




装備品のカスタマイズ画面。下に"出陣"の文字が見えることから、プレイ前に選択することになりそう。補正値や耐久値の概念もあるようだ。



**Gargantua**

**ガルガンチュワ**
種族:サイクロプス
軍団名:巨人軍団

太古の世に栄えた、一つ目の巨人族の生き残り。巨体を活かした、豪快な闘い方を得意とする。



**Pallas Athena**

**パラス・アテナ**　種族:ギリシャ人
軍団名:神託戦士団

知恵と戦略の女神に仕えるギリシャの女戦士。リーチの長いトライデントを携え、軍を勝利へ導く。



**Asterios**

**アステリオス**
種族:ミノタウロス
軍団名:牛魔軍団

半人半牛の魔人。かつて地底に追いやられたクレタ王族の末裔を自称する。強大な角と斧が武器。



あまりにも巨大なガルガンチュワが、ボディプレスでアテナの軍勢に襲いかかる。まるで象対蟻の闘いだ。こんな攻撃をまともにくらったらひとたまりもない!?



身の丈の倍ほどはあろうかという槍を構えるパラス・アテナとギリシャ軍の兵たちが、骸骨兵士に斬り込む。軍勢に風穴を開け、ガルガンチュワを引きずり出せ!

# もちろんネットワークにも対応!?
# キーワードは"競う楽しさ"

この『ウォー オブ ザ グレイル』は、もちろんネットワークにも対応している。具体的なコンテンツや内容は明らかにされていないが、ひとまず現行で思いつく限りの要素は導入を検討中とのこと。その上で、プレイヤー同士が競う合う、新たな楽しさを提示するという。まだまだ全容は見えないが、ジャンル的にもシステム的にも、従来のアクションゲームとは一線を画した内容になることは想像に難くない。詳細は下記のインタビューも参照してほしい。

発売はかなり先になるとのことだが、今後も続報が入り次第、『ウォー オブ ザ グレイル』の最新情報を掲載していく予定だ。期待して待つべし!



爽快感抜群のアクションというだけでなく、部隊が存在するのが本作の特徴。どんな戦略が生まれるのか?

## 知られざる『WAR of the GRAIL』の全容を探る
## カプコンの広報担当者を直撃!

アーケードのアクション界に新風を吹き込むことになりそうな本作。AMショーの後日、カプコンの広報氏にいろいろなお話を伺ってきた。

――オンライン機能はどのようなものになりますか?

**広報**　現行のビデオゲームに搭載されている機能は極力盛り込む予定です。細かい内容は今後の情報を待っていただきたいのですが、ただつなぐだけでなく"競う"コンテンツを盛り込もうと思っています。アーケードならではの楽しみ方を味わってもらえるような企画を考えています。協力プレイも可能ですが、どちらかというと技術や知恵を競い合う対戦システムに重きを置いています。

――自軍の陣形を変えたり、あれこれ指示を出したりもできるのですか?

**広報**　非公式情報になりますが(笑)、先日開発現場では何やらプレイヤーを中心に部隊が動いていたようです。

――操作形態はどのようになりますか?

**広報**　まだ詳しくはいえませんが、カプコンのゲームなのでボタンは多めになります。

――プレイヤーキャラは四人公開されましたが、ほかにもいるのですか?

**広報**　います!　かなりいます!　スケジュール的に間に合うのか、心配になるくらいたくさんいますよ(笑)。

――アクション以外に、リアルタイムストラテジーや店舗を国に見たてた陣取り要素などはあるのですか?

**広報**　いい読みですね。期待して待っていてください。

### 対戦アクションの老舗、カプコンの本気が見れる!

アクションの大御所としても知られるカプコンが上げた復活ののろしは、アーケードにどのような楽しさをもたらすのだろうか。本作独自の"競う"スタイルが何を意味するのかはまだわからないが、どうも従来の対戦形式とは趣が違うようだ。「友を守り、敵を討ち、乱を勝ち抜く……」このキャッチコピー(の一部抜粋)にヒントが隠されているかも!?

# 発売日は未定!　詳細は続報を待て!!



すでにアクション性に関しては折り紙付き。ネットワークを介した対戦スタイルが、これにどう加味されるのかに注目。アーケードに訪れる乱世の日を心待ちにしておこう。


ファミ通DVDビデオ
GAME NEWTON
enterbrain
3rd STRIKE
STREET FIGHTER III
Fight for the Future
Cooperation Cup
5 on 5 Team Battle
Vol.4
極限にまで研ぎ澄まされたテクニックは、
死線を越えるたびに進化を遂げる――。
「ストリートファイターIII サードストライク」
第4回クーペレーションカップ
史上最高峰ともいうべきこの闘いを、
とくとご覧あれ！
史上最高峰の闘いをいま、ここに――
ファミ通DVDビデオシリーズのご購入について
― 初回限定生産のため、お買い求めにくい場合がございます！ ―
ファミ通DVDビデオシリーズは初回限定生産のため、お買い求めにくい場合がございます。ご購入の際は、店頭での取り寄せ注文、またはwebサイトでお願いいたします。
➡店頭でお買い求めいただく場合
ファミ通DVDビデオシリーズは、全国の家電量販店、ゲームショップにてお買い求めいただけますが、少量生産のため、店頭に置いてない場合がございます。その際は、店頭にて取り寄せ注文をしていただきますよう、よろしくお願い申し上げます。
➡webサイトでお買い求めいただく場合
弊社web販売サイトのアスキーストア、またはセガダイレクトにて、取り扱いを強化しております。もし他のwebサイトでお買い求めできない場合は、上記webサイトにてお買い求めいただくか、お問い合わせをお願い申し上げます。
ストリートファイターIII サードストライク
[第4回] クーペレーションカップ
2005年9月29日発売
標準価格 ¥5,040 [税込]
EBDVD-00006／約170分／片面二層／COLOR／MPEG2／複製不能／STEREO／4:3／NTSC2
©2005 ENTERBRAIN,INC. ©CAPCOM CO., LTD. ©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED.
商品のお問合せ先➡株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL:0570-060-555（カスタマーサポート）
通信販売のお問合せ先➡アスキーストア [e-mail] cs@ascii-store.com
もしくは弊社webサイトにてご注文ください。[webサイト] http://www.enterbrain.co.jp/
カスタマーサポート➡TEL:0570-060-555 受付時間／12:00～17:00（土・日・祝日を除く）
[e-mail] support@ml.enterbrain.co.jp




# 斬れ味を増した戦場にいち早く対応せよ!!

ついに待望の稼動開始を迎えたシリーズ最新作『GGXX SLASH』。前作をプレイしていた人も、未プレイでこれから始めようという人も必見の濃密攻略が、今月からスタート。新たなる闘いに乗り遅れるな！

ギルティギア イグゼクス スラッシュ
■メーカー：アークシステムワークス／セガ
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2005年9月末（稼働中）
■使用基板：NAOMI GD-ROM



※文中の略称や語句は以下の意味を表しています

| | |
|---|---|
| ガトリング | ガトリングコンビネーション |
| ダスト | ダストアタック |
| ロマキャン | ロマンキャンセル |
| デッドアングル | デッドアングルアタック |
| [ ] | ガトリング（カッコ内） |
| C | キャンセル |
| J | ジャンプキャンセル |
| R | ロマンキャンセル |
| F | フォースロマンキャンセル |

## 聖騎士団時代の秘められた実力に迫る！

### 聖騎士団ソル
# ORDER-SOL

聖騎士団の衣をまとったソルは、素早い動きと技のスキの小ささがウリ。軌道が低いジャンプで相手にまとわり付き、対応ミスを誘ってダメージを与えよう。

## 技解説

●通常技／[illegible]

遅くキャンセル不可能だが、[illegible]から[illegible]ジャン[illegible]は[illegible]向、ジャンプ[illegible]が上方向への空[illegible]HSは判定が[illegible]

●[illegible]ヒットストップが[illegible]くガード時のノックバックが非常に小さい。発生は遅いが、[illegible]

[illegible]追撃可能。⇨＋Kは対投げ無敵を持つのが特徴。⇨＋HSは[illegible]

●ブロックヘッドバスター／[illegible]放つ[illegible]1、Lv[illegible]る（Lv2以上は有利）。また、根[illegible]

●ガンブレイズ／[illegible]2本、3本と増加。リーチこそ短いが、攻撃位置の低い技以外を避けつつ攻撃できる。ガード後は有利なので、相手の飛び込みに合わせたり、起き上がりに出すといい。レベルを問わず、ヒット後はジャンプ攻撃などで追撃可能だ。

●シュトルムヴァイパー／上[illegible]系無敵技。起き上がりや割り込みに役立つ。Lv2は威力が上がり、Lv3は[illegible]画面バウンドを誘発できるようになる。

●バンディットリヴォルヴァープロトタイプ／低い軌道で飛びかかる下段技。発生は遅めだが、しゃがんだ相手にヒットさせれば若干有利[illegible]か、ガード時は通常[illegible]撃を受ける。Lv2、Lv3は[illegible]ット技になり、後者は壁バウンドを誘発する。空中版も性能は同じだが、フォースロマキャンには非対応。また、画面端でジャンプDからの連続技として決めよう。

●ロックイット／[illegible]間合いが近ければS系の技が5連続ヒット。ガードされても有利なので[illegible]


ガード崩しの要となるしゃがみHS。ロマキャンを利用して、連続技へ発展させたい。


ガンブレイズは見返りが大きい。対空や起き上がり、起き攻めなど、活躍の場面は多い。

### チャージゲージの仕組み

チャージゲージはチャージおよびアクションチャージでたまり、満タンになるとレベルが上昇。最大で2本（Lv3）＋ゲージ99%までためられる。レベル2が以上になると、それに応じて必殺技や覚醒必殺技が強化。Lv2の技は1本分、Lv3の技は2本分チャージゲージを消費し、レベルが2以上だと必ず対応した強化版が出るので、チャージゲージを温存しつつLv1の技を出すことはできない。




| 必殺技 | |
|---|---|
| ブロックヘッドバスター | ⬇⬊➡＋P |
| ガンブレイズ | ⬇⬋⬅＋S |
| シュトルムヴァイパー | ➡⬇⬊＋HS（空中可） |
| バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ | ⬇⬊➡＋K（空中可） |
| ロックイット | ⬇⬊➡＋S |
| チャージ | ➡⬊⬇⬋⬅＋D |
| →チャージバースト | チャージ中にHS |
| アクションチャージ | 特定の必殺技後にD（空中可） |
| 覚醒必殺技 | |
| タイランレイブ Ver.Ω | ➡⬊⬇⬋⬅➡＋HS |
| サーベイジファング | ➡⬊⬇⬋⬅➡＋P |

SLASH事典 ●聖騎士団ソル技性能補足：しゃがみHSはカウンターヒットさせると地面バウンドを誘発、⬊＋Kカウンターヒット時はよろけを誘発する。バンディットリヴォルヴァー プロトタイプは、動作開始直後から足元が無敵。Lv2ロックイットをヒットさせた後は、間合いが近ければ立ちPが、テンションゲージがある場合は間合いを問わずサーベイジファングが連続ヒットする。

## 基本連続技

Ⅰ しゃがみHS Ⓡ ダッシュ近距離立ちS Ⓡ Lv1ロックイット→【立ちK→足払い】
Ⅱ （画面端）足払い Ⓡ Lv1サーベイジファング→ハイジャンプ【S→HS→D】Ⓡ バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ
Ⅲ （画面端）通常投げ→【近距離立ちS→立ちHS（1段目）】Ⓙ ハイジャンプ【S→HS→D】Ⓙ D Ⓒ バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ
Ⅳ 【しゃがみS→足払い】Ⓡ Lv2タイランレイブ Ver.Ω→ダッシュ近距離立ちS Ⓙ S Ⓙ【S→HS】Ⓡ シュトルムヴァイパー
Ⅴ 【遠距離立ちSorしゃがみSor➡＋K（いずれもカウンターヒット）→➡＋HS】Ⓡ 空中ダッシュ【S→HS】→【立ちK→足払い】

Ⅰは十分にダッシュし、近距離立ちSを密着状態で当てる必要がある。Ⅱはサーベイジファングヒット後、すぐにハイジャンプすること。Ⅲはジャンプ属性仕込みを利用したもの。近距離立ちSを当てた瞬間に⬆＋HSで立ちHSを出そう。ダメージが大きいので、状況が整ったら積極的に狙いたい。Ⅴは初段がカウンターヒットしたときの連続技。➡＋HSの先端がヒットしたときは、ダッシュ➡＋HSで追撃した方が確実だ。

## ワンポイント対戦攻略

相手のジャンプを警戒してジャンプPをばらまきつつ、ロックイットやダッシュしゃがみS、ジャンプ攻撃を使って接近を試みよう。

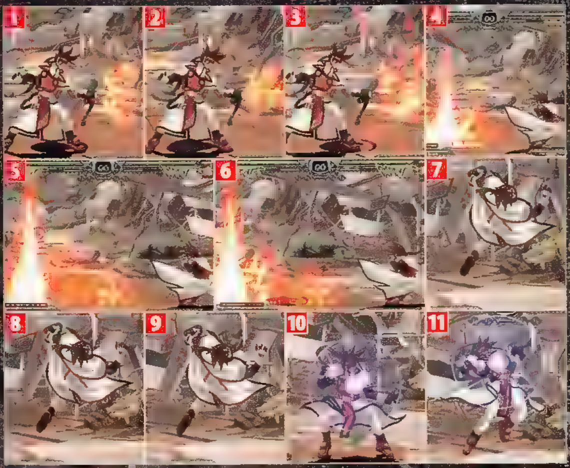
接近に成功したら、しゃがみS→しゃがみS、しゃがみP→遅めしゃがみSなどで相手の暴れをつぶしつつ、しゃがみHSや通常投げでガードを崩そう。カウンターヒット時の見返りが大きい【しゃがみS→➡＋HS】も、たまに交ぜるといい。

ダウンを奪ったら、起き上がりに足払いかしゃがみHSを重ねてガードを揺さ振ろう。画面端では通常投げも織り交ぜるといいぞ。


しゃがみS（カウンターヒット）→➡＋HSは重要なダメージ源。暴れをつぶす連係を考えよう。


ダウンを奪ったらしゃがみHSと下段技で二択。相手の通常投げをつぶしやすいのがうれしい。

## フォースロマキャン対応技一覧



| 写真 | 技名 | タイミング |
|---|---|---|
| 1 | Lv1ブロックヘッドバスター | 炎が見えた12F後から2F間 |
| 2 | Lv2ブロックヘッドバスター | 炎が見えた12F後から2F間 |
| 3 | Lv3ブロックヘッドバスター | 炎が見えた12F後から2F間 |
| 4 | Lv1ガンブレイズ | 火柱が見えた2F後から2F間 |
| 5 | Lv2ガンブレイズ | 1本目の火柱が見えた15F後（2本目の火柱が出る6F前）から2F間 |
| 6 | Lv3ガンブレイズ | 2本目の火柱が見えた9F後（3本目の火柱が出る8F前）から2F間 |
| 7 | Lv1地上バンディット | 動作開始の16F後（発生の6F前）から2F間 |
| 8 | Lv2地上バンディット | 動作開始の14F後（発生の6F前）から2F間 |
| 9 | Lv3地上バンディット | 動作開始の12F後（発生の6F前）から2F間 |
| 10 | 地上アクションチャージ | 動作開始の7F後から2F間（青い光が見えた瞬間から2～3F目） |
| 11 | 空中アクションチャージ | 動作開始の13F後から2F間（青い光が見えた瞬間から2～3F目） |

※バンディット＝バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ。F＝フレーム。

しよう。Lv2は2段技になりヒット時は相手を打ち上げる。Lv3は3段技で、3段目にジャンプキャンセルが可能。ダウン復帰不能時間が長いので容易に追撃を決められる。

●チャージ／チャージゲージをためる動作。入力後にDを押し続けることで、動作を継続させることが可能。また、チャージ中にDを一定タイミングで離すと、足元に爆炎が発生。チャージゲージの増加量を飛躍的に伸ばせるぞ。


ロックイットでのけん制は基本行動の一つ。ガードされてもいいのでドンドン使おう。

●チャージバースト／長い無敵時間を持つので、チャージ中を狙おうとする相手への切り返し手段として使える。ただしスキが大きく、硬直中は被カウンターヒット判定なので、ガードされると危険だ。

●アクションチャージ／チャージとチャージバースト以外の必殺技後にDを押すと派生できる技で、チャージゲージを約80％増加させる。動作自体は短いが動作中は被カウンターヒット判定なので、状況を確認して使いたい。

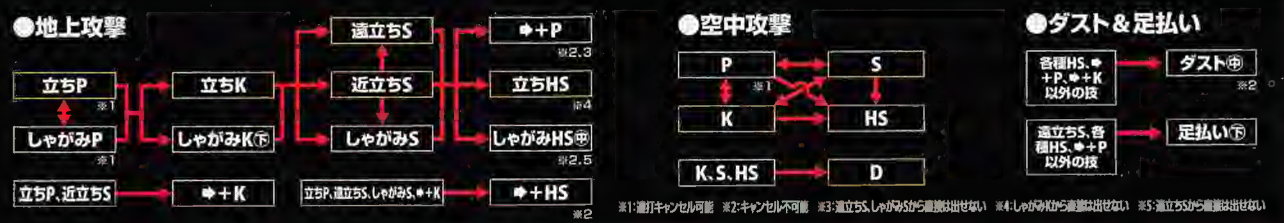
●タイランレイブVer.Ω／Lv1は1段技でダウンを奪えるだけだが、Lv2は追撃が可能に。Lv3は3段技で、追撃はできないがかなりの威力を誇る。いずれも長い無敵時間があり、立ちHSや足払いから連続ヒットするぞ。

●サーベイジファング／レベルが上がるとヒット数と威力が上昇。どのレベルも空中ガード不可で発生が早く、Lv2のみ画面暗転後にガードが間に合わない特徴を持つ。


サーベイジファングは無敵時間こそ短いが、攻撃範囲が広く使いやすい覚醒必殺技だ。


チャージゲージはアクションチャージでためるのが基本。相手のスキをうかがいつつ使おう。

## ガトリングルート




※1：連打キャンセル可能　※2：キャンセル不可能　※3：遠立ちS、しゃがみSから直接は出せない　※4：しゃがみKから直接は出せない　※5：遠立ちSから直接は出せない

※近＝近距離、遠＝遠距離、㊦＝下段技、㊥＝中段技。地上攻撃はルートの途中を省略可能。枠の色が黄色の技はジャンプキャンセル可能。

SLASH事典 ●チャージゲージをためるには？：チャージゲージをためる方法は、ブロックヘッドバスター空振り～アクションチャージが最も動作が短く効率的。だが、前述の行動だけではどうやってもチャージゲージがLv2までしか上昇しないので、Lv3にしたい場合は相手のスキをうかがってチャージを行なおう。Dを連打するスピードは、およそ1秒間に4回程度。感覚をつかんでおこう。

# モード切り替えのタイミングが肝心 A.B.A

貧弱な通常モードと、強力な諸刃モード。両極端なモードを使い分けて闘うA.B.A。クセの強さを克服し、モード切り替えのタイミングを計りつつ闘おう。

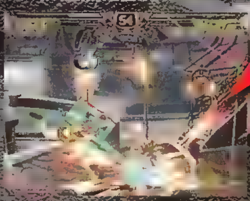
Text／バチ



## 技解説

●輸血パックの仕組み／ラウンドごとに輸血パックを3個持った状態でスタート。これはモード切り替えや体力回復の効果がある。焼成、分離、変質を使うごとに1個消費する。

●抹消～覆滅～断獄／追加入力により、3発連続攻撃を繰り出す技。基本的な性能は[illegible]相手に[illegible]を出せる[illegible]断獄は[illegible]



[illegible]まで決める。通常モード時は結合で[illegible]、諸刃モード時は連続技を狙おう。



抹消・覆滅・断獄は[illegible]目で状況を確認。抹消がヒットしたら追加入力だ。

[illegible]抹消は[illegible]が長く、[illegible]スキは小さい[illegible]。覆滅は地上ヒット時よろけ[illegible]を誘発。この[illegible]時間は、諸刃モードの方が若干長くなる。断獄は地面バウンド効果があり、ヒット後に追撃が可能だ。

●結合／打撃投げ技で、地上ヒット後[illegible]み至近距離では投げ技に変化。決めた後はモードが切り替わり、諸刃から通常モードになった場合は、攻撃により消費した体力がある程度回復。地上版は動作終了時までカウンターヒット判定なので注意。

●牽引／出した瞬間[illegible]上半身無敵となり、さらに[illegible]定を低くしつつ[illegible]の移動技。

●消却／発生がやや遅い中段技。地上カウンターヒット時はよろけ[illegible]する。



[illegible]は攻撃判定[illegible]め。対処されない[illegible]は[illegible]ように出してみるのも有効だろう。

●[illegible]／画面の[illegible]を進む飛び道具。発生は遅いが、出始めと[illegible]した[illegible]攻撃判定が大きく、スキが小さいので[illegible]

●[illegible]／[illegible]モードに切り替え[illegible]パックを1個消費[illegible]

●[illegible]／[illegible]から突進[illegible]は相手[illegible]ワン復帰不能時間が長いので、連続技に組み込みやすい。

●[illegible]／[illegible]を[illegible]まで[illegible]の打撃技を1発[illegible]耐えられる。投げに対しては無敵となる。1段目は浮かせ効果、2段目は地面バウンド効果を持ち、[illegible]後は[illegible]可能だ。



相手の打撃技を1発耐えられる断罪。[illegible]時の見返りが大きく、中間距離で役に立つ。

### 諸刃モードの仕組み

諸刃モード中は攻撃を当てる度に微量の体力を消費するが、結合や分離で通常モードに戻れば、消費した量に応じて体力が回復する。体力下の制限時間ゲージ（記事中では諸刃ゲージと表記）は、時間により少しずつ減少するほか、ダウンすると3分の1弱を消費し、ゼロになると強制的に通常モードへ戻ってしまう。その際はスキが生じる上、消費した体力は一切回復しないので注意しよう



| 必殺技 | |
|---|---|
| 抹消 | ↓↘→+S |
| →覆滅 | 抹消中に←→+S |
| →断獄 | 覆滅中に→↘↓↙←+S |
| 結合 | →↘↓↙←+HS（空中可） |
| 牽引【通常】 | ↓↘→+P |
| 消却【通常】 | ↓↘→+K |
| 忌避【通常】 | ↓↘→+HS |
| 焼成【通常】 | →↘↓↙←+P |
| 飽食【諸刃】 | ←↓↙+HS |
| 断罪【諸刃】 | →↓↘+HS |
| 分離【諸刃】 | →↘↓↙←+P |
| 過失【諸刃】 | ←↙↓↘→+K |
| 根絶【諸刃】 | 空中で←↙↓↘→+S |
| [illegible] | |
| 証拠・隠匿【通常】 | →↘↓↙←→+HS |
| 証拠・隠滅（往路） | 空中で→↘↓↙←→+P |
| →証拠・隠滅（復路）【諸刃】 | 証拠・隠滅（往路）中に↓↙←+K |
| 変質【諸刃】 | →↘↓↙←→↘↓↙←+S |
| 一撃必殺技 | |
| 無知の闇 | ↓↘→↓↘→+HS |

※【通常】は通常モード、【諸刃】は諸刃モード専用の技。

### ガトリングルート（通常）

●地上攻撃
- 立ちP ⇔ しゃがみP ※1 → 立ちK／しゃがみK(下)／→+P ※2
- 立ちK／しゃがみK(下) → 遠立ちS(下) ※3／近立ちS／しゃがみS ※4
- 近立ちS → しゃがみP ※1
- 遠立ちS・近立ちS・しゃがみS → →+HS／立ちHS ※3／しゃがみHS

●空中攻撃
- P ⇔ K、P → S、K → HS、P → HS、S → HS
- P、K → D

●ダスト&足払い
- しゃがみK、しゃがみHS、→+P、→+HS以外の技 → ダスト(中) ※5
- しゃがみHS、→+P、→+HS以外の技 → 足払い(下)

※1：連打キャンセル可能　※2：ジャンプキャンセルは2段目のみ　※3：しゃがみKから直接は出せない　※4：立ちKから直接は出せない　※5：キャンセル不可能

※近＝近距離、遠＝遠距離、(下)＝下段技、(中)＝中段技。地上攻撃はルートの途中を[illegible]色が黄色の技はジャンプキャンセル可能。

### ガトリングルート（諸刃）

●地上攻撃
- 立ちP ⇔ しゃがみP ※1 → 立ちK ※1／しゃがみK(下)
- 立ちK／しゃがみK(下) → →+P ※2／近立ちS／遠立ちS
- →+P → →+HS
- 近立ちS／遠立ちS → →+HS／立ちHS ※3／しゃがみHS ※2,4
- →+HS以外の技 → しゃがみS

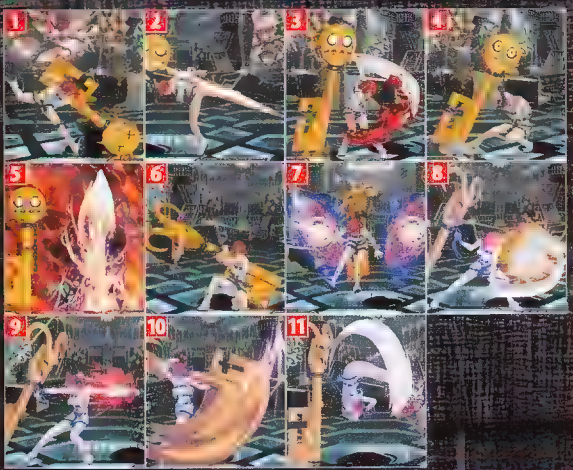
●空中攻撃
- P ⇔ K ※1、P → S、K → HS、S → HS
- P、K、S、HS → D

●ダスト&足払い
- しゃがみHS、→+P、→+HS以外の技 → ダスト(中) ※5／足払い(下)

※1：連打キャンセル可能
※2：ジャンプキャンセルは2段目のみ
※3：しゃがみKから直接は出せない
※4：しゃがみP、立ちK、しゃがみKから直接は出せない
※5：キャンセル不可能

※近＝近距離、遠＝遠距離、(下)＝下段技、(中)＝中段技。[illegible]ジャンプキャンセル可能。

SLASH事典 ●諸刃モード補足：ダウンすると諸刃ゲージが3分の1弱減少すると述べたが、デッドアングルのカウンターヒットでダウンした場合は、諸刃ゲージが減少しない。また、諸刃ゲージが減少するタイミングは完全にダウンした後なので、その前にダウン追い打ちをくらうか、サイクバーストを出した場合は諸刃ゲージが減少しないぞ。スカモーションを出さないために覚えておこう。



## フォースロマキャン対応技一覧

| 写真 | 技名 | タイミング |
|---|---|---|
| 1 | 断獄 | 攻撃判定が発生した瞬間から2（4）F間 |
| 2 | 消却【通常】 | 着地した瞬間から3F間 |
| 3 | 忌避【通常】 | 腕を大きく振った瞬間から2F間（動作開始から23〜24F目） |
| 4 | 牽引【通常】 | 動作開始の11F後から3F間 |
| 5 | 証拠・隠匿【通常】 | 攻撃判定が発生した瞬間から4F間 |
| 6 | しゃがみHS【諸刃】 | 2段目の攻撃判定が発生した瞬間から3F間 |
| 7 | 根絶【諸刃】 | 攻撃終了後に落下を開始した瞬間から2（4）F間 |
| 8 | 抹消★ | 攻撃判定が発生した瞬間から4F間 |
| 9 | 覆滅★ | 攻撃判定が発生した瞬間から4F間 |
| 10 | 断罪★ | 1段目の攻撃判定が発生した瞬間から3F間 |
| 11 | 過失★ | 攻撃判定が発生した瞬間から3F間 |

※【通常】は通常モード、【諸刃】は諸刃モード限定の技。★は獄諸刃モード中のみフォースロマキャン可能。F＝フレーム。（）内は獄諸刃モード中の受付幅。

●分離／輸血パックを1個消費し、通常モードへ切り替える。攻撃によって消費した体力に応じて体力が回復し、その回復量は結合より多い。

●過失／両足で蹴り下ろしを放つ技。発生は遅いが、中段判定かつ、立ちガード時はガードを崩してよろけを誘発する。動作途中から対空技に無敵だ。

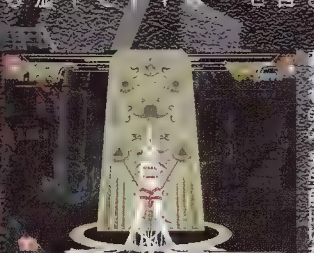
●根絶／両手から左右に気を放つ技。攻撃レベルが高いのでダウン復帰不能時間が長く、ジャンプの着地際に出せばガードされても有利になる。

●証拠・隠匿／地面を突き刺し、衝撃波を吹き上げる覚醒必殺技。ヒット時は相手を高く浮かすので、間合いや当たり方によっては追撃が可能だ。出始めに長い無敵時間を持ち、攻撃発生の少し前に足元のみやられ判定が出現。対空や割り込みに使えるが、発生が遅いので決めにくい。

●証拠・隠滅（[illegible]）／真横に突進する覚醒必殺技。出始めに無敵時間があり、攻撃発生と同時に切れる。諸刃モード専用の復路はスキがより大きくなるのが難点。

●[illegible]／輸血パックを1個消費し、攻撃しつつ獄諸刃モードへ移行する技。出始めの無敵時間は発生1フレーム前に切れるが、地上ヒット時はよろけを誘発。また、必殺技を含む地上の全打撃技をキャンセルして出すことができる。技後は諸刃ゲージが40%ほど回復し、それが獄諸刃モードの制限時間となるが、ゲージの減少スピードが速いので持続時間は短め。獄諸刃モード中は諸刃モードの性質に加え、以下のような効果を得られる。地上ガトリングの制限が無くなり、同じ技以外なら何でも出せる。遠距離立ちS、立ちHS、足払い、ジャンプDがジャンプキャンセル可能に。ジャンプのスピードが上がり、軌道が低く。空中ダッシュが短くなり、1度のジャンプ中に2回まで可能に。

●無知の闇／地面から石碑が出現し、扉のように開いて相手を吸い込む技。無敵時間があるものの、発生前に切れる。



一撃必殺技の無知の闇。リーチは短いが、ヒット時は思わずニヤリとしてしまう演出に!?

## 基本連続技

- Ⅰ（通常モード）ジャンプHS→【近距離立ちS→しゃがみHS（2段目）】Ⓙ【S→P→S】Ⓙ S Ⓒ 結合
- Ⅱ（諸刃モード）遠距離立ちS（1段目）or立ちHS Ⓒ 抹消〜覆滅〜断獄→ダッシュ【しゃがみP→近距離立ちS→しゃがみS】Ⓙ ハイジャンプ【S→HS→D】
- Ⅲ（諸刃モード・画面端）通常投げ→ダッシュ【近距離立ちS→しゃがみS】Ⓒ 飽食→【近距離立ちS→しゃがみS】Ⓒ 飽食
- Ⅳ（通常モード）ダスト→D→S→S→【P→S】×2〜3 Ⓙ S Ⓒ 結合
- Ⅴ（諸刃モード）ダスト→S→HS→S→【P→S】×2 Ⓙ【HS→D】Ⓒ 根絶

Ⅰは通常モードの大ダメージ連続技。このほか、抹消〜覆滅〜断獄→（ダッシュ）結合の連続技も使おう。

Ⅱは断獄ヒット時の間合いが近い場合、しゃがみPを省いてダッシュ近距離立ちSで拾おう。ハイジャンプ後の【S→HS→D】は、SとHSのつなぎを若干遅らせた方が、HSやDが空振りしにくいので意識しよう。

Ⅲは、相手を画面端に向かって投げた後の連続技で、ダウンを奪えるのが利点。浮きが高い女性キャラとブリジットに対しては、飽食後に【近距離立ちS→しゃがみS】→ハイジャンプ【S→HS→D】を決めよう。

Ⅳはダスト後の連続技で、【P→S】を2セットに抑えれば、ほぼ確実に結合まで決めることができる。



断獄後の追撃は、すぐにダッシュするのがコツ。フォースロマキャンすれば簡単だ。



ダッシュ後は間合いに応じてしゃがみPか近距離立ちSで拾い、空中連続技へ。

## ワンポイント対戦攻略

通常モード時は、抹消でけん制しつつヒット時は覆滅〜断獄→結合まで決めるか、忌避でけん制しつつ焼成を出して、モードの切り替えを図る。通常モードは弱いので、早めに諸刃モードに切り替えた方がいい。

諸刃モード時は、遠距離立ちSや立ちHSでけん制しつつ抹消につないだり、ジャンプHSや空中ダッシュ【S→HS】から連続技を狙うのが基本。

抹消をガードされた後は、そこで止めて様子見or断罪、断獄まで出し切る、といった行動が有効だ。

ジャンプHSをガードさせた後は、ダッシュから通常投げと断罪で強引な二択を迫る。断罪は対投げ無敵があり、暴れた相手にヒットするぞ。

注意したいのは、諸刃モードから通常モードに戻るタイミング。諸刃ゲージが半分以下になったら切り替えを意識し、通常技キャンセル分離などで安全に切り替えるといい。



通常モード時の対空はしゃがみSやジャンプP。ヒット後はジャンプ【P→S】……



ジャンプS→結合。輸血パックを使わずにモードを切り替えられるのがオイシイ！



実質上のガード不能技で、起き攻めに使える過失。相手にガードされても……



よろけを誘発。遠距離立ちS（1段目）→しゃがみHS（1段目）→抹消〜で追撃だ。

 ●対戦攻略補足：しゃがみHSはガードされても有利なので、接近戦での固めに使いやすく、ガードバランスを上昇させやすい。また、当てた際のノックバックが小さいのも特徴。1段目キャンセル過失でガード崩しを狙ったり、2段目までガードさせた後にジャンプHSやダッシュ通常投げ、ダッシュしゃがみPなどで攻める戦法が可能だ。攻撃のアクセントとして使うといいだろう。

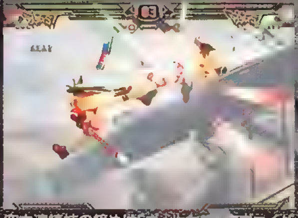


Dループが不可能になり、空中連続技の作り直しが必要なソル。[illegible]のサイドワインダーを活用せよ！
Text D[illegible]Z

## 細かい変更だがいろいろと影響アリ

空中連続技に大きく影響するのが、ジャンプDと叩き落としのダウン復帰不能時間が短くなったこと。まず、前作で猛威を振るったDループは不可能。これは[illegible]サイドワインダーでフォローしよう。一方、叩き落としは[illegible]いとダウン復帰されてしまう。[illegible]ではヴォルカニックヴァイパーで止めた方がいい。ヴォルカニックヴァイ[illegible]は威力がアップしたま[illegible]ウン[illegible]不能時間[illegible]化[illegible]上S版は長くな[illegible]叩き落と[illegible]まで[illegible]空中[illegible]短く[illegible]ているので[illegible]ヤンプ[illegible]のS[illegible]

[illegible]はできない。面白そうな変更は、一部の技に自動でジャンプ属性が付加されるようになった点。[illegible]は、足払い↓バンディットリヴォルヴァー（1段目）ロマキャン→ジャンプを使[illegible]可能に。また[illegible]イオットスタンプをフォース[illegible]ロマキャン[illegible]空中ダッシュ[illegible]が取れ[illegible]た。




空中連続技の締めはSヴォルカニックヴァイパー→叩き落としで。低めならダウン[illegible]える。

## サイドワインダーの仕組み

新技のサイドワインダーは、クリーンヒット時に壁バウンドが発生し、追撃が可能となる。空中連続技で活用しよう。クリーンヒットの条件は、[illegible]方向の距離と[illegible]で、[illegible]かつ、相手とほぼ同じ高さで決めると発生するぞ。また、高さの制限はヒット数が増えることに[illegible]なる。ヒット数が多いほど[illegible]さを合わせる必要があるのだ。


[illegible]連続技の締め[illegible]バンディット[illegible]へ。[illegible]
サイドワインダーは相手との距離や高さが重要。至近距離で[illegible]！

## 『#RELOAD』からの主要変更点

- サイドワインダー（空中で⬇⬅➡＋HS）の追加
- ぶっきらぼうに投げる：成立後の相手との距離が遠く
- ジャンプD：ダウン復帰不能時間が減少／遅めのキャンセルが可能に
- ヴォルカニックヴァイパー：ダメージが増加／ダウン復帰不能時間が変更
- 叩き落とし：ダウン復帰不能時間が減少
- バンディットリヴォルヴァー、バンディットブリンガー、ライオットスタンプ：自動的にジャンプ属性が付加されるように




## サイドワインダーを使った連続技

Ⅰ 足払いⒸバンディットリヴォルヴァー（1段目）ⓇSⒿD Ⓒサイドワインダー（→着地）ハイジャンプSⒸSヴォルカニックヴァイパー～叩き落とし　※ミリア、紗夢、ディズィー、イノ用。ハイジャンプ後のSは引き付けてから出す

Ⅱ 足払いⒸバンディットリヴォルヴァー（1段目）ⓇHS（1段目）Ⓒサイドワインダー→バンディットブリンガー→ダッシュしゃがみHSⒿSⒿS ⒸSヴォルカニックヴァイパー～叩き落とし　※上記キャラ以外用。メイ、梅喧、ブリジットにはジャンプHSを省き、遅めにサイドワインダーを出す

---



ジャンプHSが[illegible]大作。パ[illegible]アップしたサイレントフォース[illegible]たな[illegible]を作ろ[illegible]

## 技性能の変化をチェック！

[illegible]の[illegible]を[illegible]高い機動力を生かした[illegible]法は健在だ。[illegible]HSの[illegible]に。[illegible]ヒット[illegible]は相手[illegible]空中[illegible]ダウン復帰されてしまう。空中連続技は大幅な[illegible]になるぞ。[illegible]の連続技[illegible]しい。一方、パワーアップしたのがサイレントフォース。ダウン復帰不能時間を大幅に伸び[illegible]上[illegible]き上がりながら[illegible]を放つHS版が追加。[illegible]の位置[illegible]

と HS版を[illegible]分け、空中連続技のつなぎとして活用していこう。もちろん、[illegible]前作[illegible]同様、対空技をつぶす目的で[illegible]ていけるぞ。通常投げはダウン[illegible]され[illegible]ダウン[illegible]した相手[illegible]いているのは面白いが、オー[illegible]の使用頻度は下げていいだろう。


➡＋Kの攻撃レベル低下も、地味な[illegible]変更点。主にロマキャンから追撃しよう。

## 『SLASH』用連続技集

Ⅲの➡＋HS後は、カイにはアイアンセイバーに、メイにはエメラルドレインに変更。[illegible]には[illegible]に空中ダッシュ[illegible]フ【S→HS】に変え、Ⅱの➡＋HS後はエメラルドレインに。ジョニーとブリジットには、画面端でしゃがみHSを決めた後はハイジャンプ【S→HS】→Sサイレントフォースから➡＋HSで追撃しよう。


近（遠）距離立ちSや➡＋Pで拾う。ダウンは奪えないのでダメージ重視で追撃しよう。
Ⅲは対空からの連続技。Sサイレントフォースの硬直が解けた瞬間に高速落下を使用し[illegible]

## 『#RELOAD』からの主要変更点

- サイレントフォース：ダウン復帰不能時間が増加／HS版の追加
- 通常投げ：ダメージが増加／ダウン復帰されるように
- ➡＋K：攻撃レベルが低下／フォースロマキャン対応技に（攻撃判定発生直前）
- ラストシェイカー：前転とアイアンセイバーへの移行が可能に
- シークレットガーデン：出始めをDでキャンセル可能に




## サイレントフォースを使った連続技

Ⅰ 【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓙ空中ダッシュS ⒸHSサイレントフォース→➡＋HS（Ⓒ前転）

Ⅱ （画面端付近）【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓙ空中ダッシュHSⒸSサイレントフォース→➡＋HS Ⓒラストシェイカー

Ⅲ 【➡＋P（空中ヒット）→しゃがみHS】Ⓙハイジャンプ HSⒸHSサイレントフォース（→高速落下）→【近or遠距離立ちS→しゃがみHS】Ⓙ【S→HS】

SLASH事典
●ソル補足：ドラゴンインストール中は自動的にテンションゲージが増加（効果が切れるとゼロになる）。発動中の技は性能が調整されており、ダストも追加。新しい道が切り開けるか？
●ミリア補足：➡＋Pは戻りモーション中にフォースロマキャンが可能。ガード時の攻め継続、および空振り時のフォローに使えそうだ。また、高速落下もフォースロマキャン対応技になっているぞ。

## 『#RELOAD』からの主要変更点

- **飛行**：動作中は空中ガードが不可能に／動作中に攻撃を受けるとカウンターヒットに
- **メガリスヘッド**：必殺技に／フォースロマキャン対応技に
- **ダムドファング**：対投げ無敵時間が消失／成立後に相手との間合いが離れるように
- **ドランカーシェイド**：フォースロマキャン対応技に
- **ブレイク・ザ・ロウ**：スキが増加／潜伏中に追加シャドウギャラリー（⬅⬉⬇⬋➡＋S）を出せるように
- **イグゼキューター**：技名がイグゼキューターXに／単発、至近距離でダウンを奪えるなど、性能が変化






## 新生エディの注意点を学ぶ

飛行中は空中ガードができない上（フォルトレスは可能）、常に被カウンターヒット状態となった。本作では安易に空中から攻め込まず、地上での立ち回りを重視したい。起き攻めはパワーアップしているので、とにかく相手をダウンさせることを考えて闘おう。

ブレイク・ザ・ロウは、潜伏時間に応じた3段階のスキがすべて増加。その代わり、技中にシャドウギャラリーを出せるようになった。中段判定なので、分身を絡めた攻めに交ぜれば、ガード崩し手段として使えるのがうれしい。ただし、分身が無い状態でガードされると手痛い反撃を受けるので、使う状況には注意。

イグゼキューターXは至近距離でダウンを奪うことができ、その後は分身を使った起き攻めが可能。空中連続技の締めに使うといいぞ。なお、ゲージが100％の状態で決めると自動的に追加攻撃へ派生するが、ボタンを押しっぱなしで派生をキャンセル可能だ。

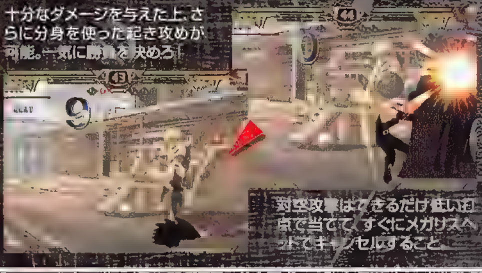


➡＋Kはよろけ効果こそ無くなったがキャンセル可能に。連続技の始動に利用しよう。

## 分身を使った連続技から起き攻めへ

Ⅰ ジャンプHSor【立ちK→しゃがみS】→移動攻撃→ダッシュ【立ちP→近距離立ちS→足払い】→対空攻撃→メガリスヘッド（Ⓕ ダッシュ移動攻撃～）

Ⅱ （画面端）ジャンプHSor足払い→対空攻撃→ジャンプ【HS→D】Ⓒ シャドウギャラリー→対空攻撃（→シャドウギャラリーの2段目ヒット）→対空攻撃→メガリスヘッド（Ⓕ ～HSエディ召還→移動攻撃～）



十分なダメージを与えた上、さらに分身を使った起き攻めが可能。一気に勝負を決めろ！

対空攻撃はできるだけ低い打点で当てて、すぐにメガリスヘッドでキャンセルすること。

## メガリスヘッドを使った起き攻めループ

メガリスヘッドは必殺技に変更され、ヒット時は分身ゲージが最大まで回復！ 技後は長い硬直が入るが、分身が地面から出てくる直前にフォースロマキャンが可能だ。

これを利用すれば、分身を使った連続技を決めた後、さらに分身を使った起き攻めが可能（左記参照）。一気に相手をK.O.できる爆発力があるので、ぜひ覚えてほしい。

## 『#RELOAD』からの主要変更点

- **⬈＋Pの追加**：『GGX』時代の➡＋Pで中段判定
- **近距離立ちS**：遠距離でも出せるように（遠距離立ちSは➡＋Sで出せる）
- **疾**：ヒット時も跳ね上がるように／落下部分が2ヒット＆しゃがみガード可能に
- **風神**：空振り時にも派生技を出すことが可能に
- **臨（風神中にHS）の追加**
- **針・壱式**：着地前に行動が可能に
- **針・弐式**：単発技に／地面バウンド効果が追加／ダウン復帰不能時間が増加







## 強化点のオンパレード？

変更点が多く混乱しそうな闇慈。疾の変更により起き攻めの強さは無くなったが、立ち回りで活用できる変更点が目白押しなので要注目だ。

まずは風神絡み。空振り時にも派生技を出せ、遠距離で針・壱式を出すのが強い。針・壱式は着地前に行動可能となったので、ここから空中ダッシュ攻撃を仕掛けたり（連続技を狙える）、ジャンプで様子を見るのが有効。ただし、着地時に硬直が残るので注意。風神後にHSで出せる新派生技の臨は、上からかぶせるように攻撃する下段技以外に対するガードポイントがある上、後方ジャンプやバックステップ対策になる。ガードされても有利なので使いやすいぞ。

次に注目したいのは、針・弐式。単発技になりガード時に反撃されやすくなったが、地面バウンド効果が付き、受け身不能時間が増加したので、空中連続技の締めに使いやすい。ロマキャンを使えば、連続技を伸ばすこともできる。



針・壱式から着地際に空中ダッシュ攻撃を狙えば、間合いによっては連続技になるぞ。

## 起き攻め再考

起き攻めもやはり疾を重ねる形が主体。その後はダッシュから近距離立ちS→⬈＋P（中段）【→疾の落下部分ヒット→足払い】とつなぐか【近距離立ちS→（重ね）しゃがみK→足払い】で二択を迫ろう。[illegible]見切られやすいので、[illegible]による[illegible]後からの攻撃など、さまざまな選択肢を交ぜてかく乱することも必要だ。

疾で攻めに移行する新しいパターンもある。空中連続技で針・弐式を決めた場合、ロマキャンから空中ダッシュで近付けば、着地後に【立ちK→近距離立ちS】→陰で拾ってダウンを奪える。また、一誠奥義「彩」は、追撃できなくなった代わりにダウンを奪えるぞ。

逆に、足払い→S風神ロマキャンからの空中連続技は相手の浮きが低くなり狙いにくくなっている。一足飛びから起き攻めを狙うのが確実だ。



⬈＋P（→疾落下部分）ヒット後は、間合いやタイミングによっては足払いが連続ヒット！

疾を重ねたらダッシュ近距離立ちSを狙う。しっかりつながないと連続ヒットしないので注意。

**SLASH事典**
- ●エディ補足：ドランカーシェイドは、攻撃判定が発生した瞬間にフォースロマキャンが可能。➡＋Kや足払いからつないでフォースロマキャンすれば、連続技に移行することができるぞ。
- ●闇慈補足：疾を重ねた後は、K戒を狙うのも面白い。K戒は攻撃発生前にフォースロマキャンが可能なので、そこからジャンプ攻撃を出すか、着地して下段技を出すかで二択になるのだ。




ケミカル愛情(横)と狂言実行の性能が変化し、連続技に影響が。熟読して新たな連続技を身に着けよう。

## 新要素や変更点に対応しよう

本作のイノは、ダッシュ中に空中ダッシュや2段ジャンプが可能となった。さらにダッシュ→ジャンプと素早く入力すれば、ダッシュの勢いを付けたジャンプが可能だ。

新技のケミカル愛情(縦)は、ケミカル愛情を上下に放つ技。横版と同じく空中で出すことができ、フォースロマキャンに対応している。ダウン復帰不能時間[illegible]によっては[illegible]可能[illegible]

[illegible]れる。狂言実行はヒット時にダウンを[illegible]ず、空振り時のスキが大きくなったが、[illegible]に当てると跳ね返るように[illegible]狂言実行は空中[illegible]K＆S[illegible]相手をたたき落とすように[illegible]ロマキャンを使いやすくなった。カウンターヒット時は[illegible]バウンドを誘発するぞ。

上方向のケミカル愛情(縦)はダウン復帰不能時間が[illegible]少[illegible]のためにはK[illegible]使う[illegible]


ジャンプHSは空中ヒット時に相手が横へ吹っ飛ぶようになり、ダウン復帰不能時間が増加。


フォースロマキャン後は素早く空中ダッシュHSを出そう。遅れると[illegible]ので注意。

[illegible]ケミカル愛情(横)[illegible]はジャンプした直後に[illegible]

## 連続技&補足

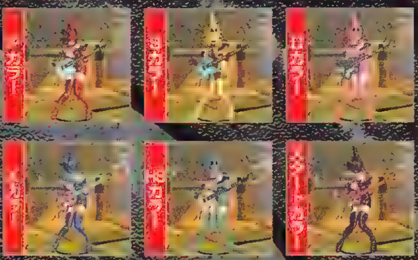
Iは、キャラ限定だが起き攻め時に狙える連続技。間合いが遠いと狂言実行がつながらないので注意しよう。

IIはテンションゲージを消費するか、[illegible]られるジャンプ[illegible]の[illegible]ケミカル愛情(横)が[illegible]では難しいので[illegible]

IIIは本作の[illegible]た通常投げフォースロマキャン始動の連続技。

『#RELOAD』からの主要変更点

- ●通常投げ：フォースロマキャン対応技に
- ●遠距離立ちS：空中ガード可能な2段技に変更／1段目カウンターヒット時壁バウンド誘発／2段目ヒット時浮かせ
- ●ケミカル愛情(横)：ダウン復帰不能時間が減少／背後側の攻撃判定が追加
- ●ケミカル愛情(縦)(➡↘⬇↙⬅➡＋S・空中可)の追加
- ●P狂言実行：ヒット効果とヒット後の動作が変更／空振り時の着地硬直が増加
- ●K＆S狂言実行：ヒット効果がたたき付けに／カウンターヒット時は地面バウンドを誘発するように



「SLASH」対応連続技

- I しゃがみKorダッシュS→【➡＋P→立ちHS】Ⓙ ジャンプHS Ⓕ S狂言実行 ※A.B.A、ミリア、ジャム、闇慈、ヴェノム、ディズィー以外
- II 【近距離立ちS→➡＋P→立ちHS】Ⓙ ケミカル愛情(横) Ⓕ 空中ダッシュHS Ⓕ S狂言実行
- III (画面端)通常投げ Ⓕ 立ちHS Ⓙ ジャンプHS Ⓕ S狂言実行




大地依は大きく[illegible]したものの、剣憑依、幽霊憑依が強化されたザッパ。戦術の幅がより広くなった。

## これからは剣と幽霊の時代?

●犬憑依／[illegible]は[illegible]で待つときは[illegible]に➡＋Dを[illegible]犬[illegible]のガ[illegible]ヒットバックが[illegible]く[illegible]めるは[illegible]D[illegible]から➡＋HSにつなぐガード不能連携は可能なのでチャンスがあれば狙おう。

●剣憑依／しゃがみHSはジャンプキャンセル[illegible]技かつ[illegible]になったので[illegible]ぶ[illegible]連続技を[illegible]えるジャンプSもジャンプキャンセル可能になり、空中連続技で活躍。[illegible]ジャンプキャンセル[illegible]HS[illegible]


ジャンプキャンセル可能な剣憑依の[illegible]HS。フォローが効くので対空として役立つ。

つなぐのが基本だ。

●幽霊憑依／そのまま帰ってこないでくださいは、K版とD版が追加。K版は急角度で下に発射しバウンドしつつ飛ぶ(3回目の接地で判定消失)。空中版は出した位置に応じてバウンドが高くなり、対地のけん制に使えるぞ。D版は幽霊を3体同時に発射。軌道はS、HSそれぞれ1発[illegible]

[illegible]幽霊の数が少ない場合はS、HS、Kの順で優先される。また不幸モードの時間が延長され、アイテムによる攻撃が3→4回に増加している。➡＋HS以外の幽霊による通常技は、同じ技を2回まで連続可能(近距離立ちSは空振り時のみ)。ただし2→3段目に派生した場合はガトリングに派生できないので注意。

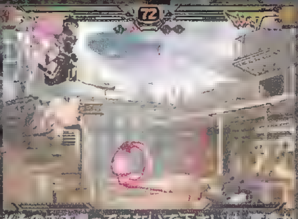
●ライオ憑依／ダークネスアンセムと追加攻撃はヒット数がそれぞれ1ずつ減少し追加攻撃は弾速が上昇。画面端での連続技は追加攻撃を拾いにくくなったので、ラストエドガイ(↓ロマキャン→ダッシュ→➡＋HS→ダークネスアンセム→➡＋HS→ラストエドガイ(キャンセルせずにラストエドガイ)など無理に[illegible]せないほうが確実だ。画面端のみ➡＋HS→ダークネスアンセムの繰り返しを狙おう。

『#RELOAD』からの主要変更点

- ●(無憑依)立ちHS：フォースロマキャン対応技に(攻撃判定持続モーションが終わった直後)
- ●(犬憑依)➡＋D、⬅＋D・D：跳ね返りが大きく
- ●(犬憑依)D、⬇＋D：画面端の相手に当てると犬にヒットバックが発生
- ●(剣憑依)近距離立ちS、遠距離立ちS、しゃがみHS、ジャンプS：ジャンプキャンセル可能に
- ●(剣憑依)➡＋HS：中段→下段の2段技に
- ●そのまま帰ってこないでください：K版とD版が追加
- ●ダークネスアンセム、追加攻撃：ヒット数が減少、弾速が上昇




無憑依の立ちHSは終わり際にフォースロマキャン可能。ガード時のフォローに使おう。


Kそのまま帰ってこないで下さいは、高度が高いほど飛距離が伸びる。空中[illegible]

SLASH事典
●イノ補足：連続技Iは、ジャンプHSの部分でキャラごとの調整が必要。ジョニーには最速で、アクセルには少し遅めに出し、エディ、チップ、イノにはハイジャンプからHSを出そう。
●ザッパ補足：地味な変更だが、ハイジャンプの軌道が若干高くなっている。前作では高い位置を攻撃できず空中を逃げ回られることが多かったが、これで少しは解消されるだろう。




## 通常投げでガードを崩せ！

通常投げは、斬った瞬間にフォースロマキャンが可能に。起き攻めやスタンディッパー、フォースロマキャン後など、通常投げを狙える機会が多いだけに、うれしい変更点だ。

しゃがみHSはジャンプキャンセル可能となり、空中連続技を狙えるようになった。空中の相手に直接決めたときだけでなく、通常投げ(→フォースロマキャン)→【近距離立ちS→しゃがみHS】→ジャンプS→2段ジャンプ【S→HS】→Sヴェイパースラストといった具合に、連続技のつなぎとしても役立つぞ。

スタンエッジは、スピードの速いHS版が追加され、緩急を付けたけん制が可能に。スタンエッジ・チャージアタックは、コマンドが↓↘→+Dになり、空中でも出せるようになった。空中版は発生直後に加え、着地した瞬間にもフォースロマキャンができるぞ。発生が遅いので、立ち回りで使うより、起き攻めで使った方が効果的だ。


通常投げは→+S・HS同時押しで狙おう。ジャンプ[illegible]でも近距離立ちSが当たりやすい。

### 『#RELOAD』からの主要変更点

- ●通常投げ：フォースロマキャン対応技に（斬った直後）
- ●空中投げ：壁バウンド効果が追加
- ●しゃがみHS：ジャンプキャンセルが可能に／発生が若干早く
- ●ジャンプD：地上ヒット時も相手が浮くように
- ●スタンエッジ：S版は弾速が若干遅く／弾速が速いHS版が追加
- ●スタンエッジ・チャージアタック：コマンドが↓↘→＋Dに／空中でも出せるように







## レスティブローリングでほんろうしちゃえ！

レスティブローリング(以下レスティブ)は、地上版が発生前にフォースロマキャン可能となった。足払い→レスティブから空中連続技を狙えるほか、フォースロマキャン後は低い軌道で素早く跳んでいくので、遠距離からの接近手段としても使えるぞ。

新たに追加されたHS版空中レスティブは、斜め下に突進する中段攻撃。相手の足元に当てれば、その後の状況はほぼ五分。ジャンプ攻撃からキャンセルで出すと見切られにくく、ロマキャンすれば地上技につなげられるので強力だ。

Sイルカさん・横は、突進距離が短くなった。遠距離立ちSの先端を当ててキャンセルで出せば、目の前で止まるのでスムーズに投げを狙えるぞ。

通常技では、→+HSがカウンターヒット時によろけを誘発できるように。タメが可能になり、最大までためると中段攻撃となる。また、ジャンプ中↓+HSは落下スピードが上がり、威力が上昇している。


レスティブをフォースロマキャンすると、鋭い軌道で跳んでいく。遠距離から一気に接近！

### 『#RELOAD』からの主要変更点

- ●→＋HS：カウンターヒット時によろけを誘発するように／タメが可能に
- ●レスティブローリング：HS版が追加（地上版はS版と変わらない）／地上版はフォースロマキャン対応技に（発生直後）／ダウン復帰不能時間が若干増加
- ●イルカさん・横：相手に当てた後の跳ね返りが大きく／S版の移動距離が短く
- ●イルカさん・縦：相手に当てた後の跳ね返りが大きく／上下方向へのスピードが速く







## →＋Pの強化で攻撃力アップ！

新技のジャッジガントレットは、覚醒必殺技以外なら何発でも耐えられるスーパーアーマー状態から、強烈な打撃を繰り出す技。攻撃を耐えると専用ののけぞりモーションになるので、密度の濃い攻撃を受け続けると、その分発生が遅くなる。そのため、中間距離で単発のけん制技に合わせるのが効果的。スキが大きく、単発で当ててもリターンに欠けるので、ロマキャンとセットで使うのが基本だ。

対空技として強力な→＋Pは、各種キャンセルが可能に。キャンセルヒートナックルを出し切ってもいいが、→＋Pを空中フォルトレスされると反撃を受ける。ジャンプキャンセルから【P→P→K】→2段ジャンプ【S→HS】を狙うのが基本だ。→＋Pを空中フォルトレスされても跳び込みから攻められる上、カウンターヒットを確認できたら、ジャンプから着地際HS→遠距離立ちS→ヒートナックル～といった強力な連続技を狙えるぞ。


通常投げはダウンを奪えるように。ハイジャンプからSを重ねる起き攻めが有効だ。

### 『#RELOAD』からの主要変更点

- ●ジャッジガントレット（→↗↑↖←＋HS）の追加
- ●→＋P：キャンセルとジャンプキャンセルが可能に／地上カウンターヒット時に相手が浮くように
- ●→＋K：よろけ誘発効果が消失／上半身無敵が消失／ガトリングで出せる技がしゃがみHSとダストのみに
- ●ジャンプK：攻撃レベルが2から3に／めくり性能が上昇
- ●通常投げ：ダウンを奪えるように




SLASH事典
●カイ補足：空中スタンエッジ・チャージアタックは、発生直後にフォースロマキャンした場合でも着地硬直が消える。 ●メイ補足：レスティブのダウン復帰不能時間が増加したことにより、追加攻撃を含めて4発しっかりヒットするようになった。 ●ポチョムキン補足：ジャンプDは発生が早くなり、降下中はレバーで軌道を調節できるように。奇襲に使いやすくなったぞ。




## 強化された技を使いこなせ！

殺式転移は、相手背後側の上空に現れるD版が追加。起き攻めや立ち回りでHS版と使い分ければ、対処されにくくなるぞ。また、P版は[illegible]距離が短くなり、相手の背後に回れるようになった。硬直時間が減っているので至近距離での[illegible]。

βブレードも変更点が目立つ。単発技になったほか、地上版は出始めに対投げ無敵が[illegible]。持続モーションの終わり際にフォースロマキャンが可能に。自動的にジャンプ属性が付加されるので、ロマキャン後に空中ダッシュや2段ジャンプができるぞ。

ガード崩し手段の強化も見逃せないポイント。通常投げはダウン時間が伸び、[illegible]でのダウン追い打ちが可能に。中段の➡+Kは、カウンターヒット時に壁バウンドを誘発するようになった。相手のガードバランスがたまっていると[illegible]起き攻め時など、カウンターヒットを狙える[illegible]では積極的に使[illegible]

### 『#RELOAD』からの主要変更点

- ●**通常投げ**:相手のダウン時間が増加
- ●**➡+K**:カウンターヒット時に壁バウンドを誘発するように
- ●**地上βブレード**:単発技に/出始めが完全無敵に/フォースロマキャン対応技に(持続モーションの終わり際)/自動的にジャンプ属性が付加されるように
- ●**列掌**:カウンターヒット時に相手が浮くように/空中ヒット時のダウン復帰不能時間が増加
- ●**殺式転移**:D版が追加/P版の移動距離と硬直時間が減少し、相手の裏に回れるように
- ●**空中挑発**:コマンドが空中で⬇⬊➡+Kに/成功版と失敗版が交互に出るように





HSとDの殺式転移は、出現直後にフォースロマキャンが可能。連続技を狙え!!



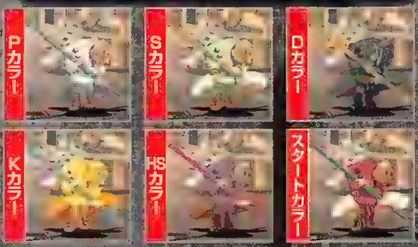

## 新アイテムの効果は？

まず注目すべき点は、何が出るかな？の新アイテム[illegible]。[illegible]
コインは攻撃判定が無い[illegible]。[illegible]降下し、画面[illegible]に跳ねて3[illegible]に攻撃[illegible]。
引き戻しは通常技での追撃が不可能になったので、派生技の重要度が増した。相手を目の前に引き戻した瞬間に[illegible]
[illegible]り、大ダメージを与えられる。
フォースロマキャンが可能となり、これを使えば動作[illegible]。
くびびよーんは中段技に[illegible]


打点が低くなり、使いやすくなったくびびよーん。ダメージが大きい[illegible]連続技に最適

### 『#RELOAD』からの主要変更点

- ●**レレレの突き**:攻撃判定が低く/発生が若干早く/ヒット時は相手が立ち状態に
- ●**引き戻し**:通常時は派生技以外での追撃が不可能に/フォースロマキャン対応技に
- ●**何が出るかな?**:新アイテム「コイン」「ちびポチョムキン」「ちびロボカイ」の追加
- ●**くびびよーん**:モーションが変わり、中段に
- ●**極小ジャンプ(槍点遠心乱舞中に⬇)の追加**
- ●**空中ごーいんぐまいうぇい**:技後に各種行動が可能に







## 強化点多し!!

縛は発生が早くなったものの、約14[illegible]の間各種ダッシュとジャンプを使用不能にする桜[illegible]、[illegible]、[illegible]を[illegible]不能にする[illegible]の3種類になった。

さらに、技後は各種ボタンで追加攻撃が可能。Pは突進肘打ち、Kは小ジャンプからかかと落とし、Sは裏に回りつつ一閃、HSは旧妖斬扇(技後ジャンプ系行動が可能)、Dは旧作の斬図略で攻撃する。ヒット時は、対応したボタンを使用不能にするのが特徴だ。特に[illegible]はダウンを奪える上、[illegible]を封じられるため、優位な状況で起き攻めできる。

しゃがみHSは相手を引き寄せる効果が付き、ヒット時はよろけを誘発、ガード時は若干有利となる。ヒット時は通常投げが決まりやすく、ガード時はしゃがみKに連係させれば割り込まれない。対投げ無敵のある➡+Kから、ガトリングで出せるのもポイント。

### 『#RELOAD』からの主要変更点

- ●**しゃがみHS**:相手を引き寄せるように/ヒット時によろけを誘発するように/ジャンプキャンセルが不可能に
- ●**➡+HS**:ジャンプキャンセルが可能に
- ●**ガトリング**:[しゃがみS→遠距離立ちS]が追加
- ●**鉄斬扇**:2段技に
- ●**縛**:桜(P)、月(K)、鶴(S)の3種類に変更/ヒット時、桜は各種ダッシュとジャンプを封じ、月は被カウンターヒット判定に、鶴はガード不能にする
- ●**縛追加攻撃(各種縛中に攻撃ボタン)の追加**





鉄斬扇は2段技に。2段目で相手を浮かせるので、ハイジャンプ[P→S→D]で追撃だ。

**SLASH事典** ●**チップ補足**:空中挑発は、成功版なら挑った後すぐに行動可能となる。一方、失敗版は着地まで動けないので注意。 ●**ファウスト補足**:ダスト後はジャンプHS×3→ごーいんぐまいうぇいが安定かつ高威力。その後に攻め込むこともできるぞ。 ●**梅喧補足**:低空妖斬扇が苦手だった人に朗報!! 地上で➡⬇⬊と入力後、⬊に入れ続けるとボタンの受け付けが延びるようになったぞ。




## 変更点を理解し使う技を再確認

多くの変更点が見られる紗夢。通常技、必殺技共に、使いどころを洗い直す必要がある。

気になる空中ダッシュは性能が若干低下。遠距離立ちSや→+Kから、空中ダッシュPが連続ヒットしなくなった。とはいえ、遠距離立ちSからの空中逆鱗(特殊軌道)や空中ダッシュPによる攻めは強力。遠距離立ちSが立ち状態の相手にヒットしたときは、昇り空中龍刃がつながるぞ。

新技の跳迅は、ジャンプしつつ向きを変える移動技。地上版のみ、レバー1左右である程度軌道を変えられる。【立ちK→近距離立ちS】後や相手の起き上がりに合わせて跳迅を使い、軌道を変えつつジャンプHSを出して、左右のガード方向を惑わせていこう。

激・砕神掌は、1段目が発生した瞬間にフォースロマキャンが可能に。単発で決めれば150%の基底ダメージ補正が掛かり、追撃で大ダメージを与えられる。テンションゲージがあったら狙ってみよう。

### 『#RELOAD』からの主要変更点

- **空中ダッシュ**:動作開始から技を出せるようになるまでが遅く
- **通常投げ**:投げた時点で70%、蹴り上げの時点で50%の基底ダメージ補正が掛かるように
- **しゃがみHS**:空中ヒット時に相手を引き寄せるように/ダウン復帰不能時間が増加
- **跳迅(↓↘→+P・空中可)の追加**
- **逆鱗、強化版逆鱗**:無敵時間が消失
- **激・砕神掌**:フォースロマキャン対応技に(1段目発生直後)





通常投げはフォースロマキャン時に70%の基底ダメージ補正が掛かるが、まだまだ使える。




## ジャックハウンドを活用せよ!

主な変更点は、ミストファイナー絡みの調整と、新技ジャックハウンドの追加になる。

ミストファイナーはLv2上段に壁バウンド効果が付き、連続技を大幅に伸ばせる点と、Lv1下段のフォースロマンキャンセルを使った起き攻めが特徴的。どちらも強化点なので、うまく使っていこう。

新技のジャックハウンドは、しゃがみSや遠距離立ちSから連続ヒットし、よろけを誘発。硬直時間はかなり長めで、相手がよろけ回復をするとほぼ五分の状態となる。ガードされると危険なので、確実に決まる状況のみで使いたい。

また、ミストファイナーの構え中にも出すことができ、この場合は発生が早くなりダウン復帰不能時間が増加。遠距離立ちSからヒット確認で決める際に活用できるぞ。わずかに無敵時間があるので、遠距離で飛び道具に合わせる使い方も可能。ミストファイナーの構え状態を使うと狙いやすいので覚えておこう。

### 『#RELOAD』からの主要変更点

- **遠距離立ちS、立ちHS**:硬直が増加
- **→+K**:硬直が増加/ダウン復帰不能時間が増加/基底ダメージ補正が消失
- **ジャックハウンド(↓↙←+HS)の追加**
- **Lv1ミストファイナー・下段**:フォースロマキャン対応技に(刀を戻し始めた瞬間)
- **Lv2ミストファイナー・上段**:ヒット時に壁バウンドを誘発するように
- **Lv2ミストファイナー**:ダメージが減少


ジャックハウンドは連続技に使えるほか、遠距離から飛び道具に合わせる使い方も有効だ。







## 新技と強化点に注目

通常投げからの連続技が難しくなったり、S弁天刈りの信頼性が落ちたため、より遠距離戦を重視することになる。鎌閃撃を使った固めなどは今まで通りだが、立ち回りや連続技に修正が必要だ。

新技の虚空撃は、発生後にフォースロマンキャンセルが可能。地上の相手に低い位置から決めた場合、空中ダッシュD→アクセルボンバーとつなぐことができる。そのまま画面端のループへ持ち込めるので、うまく使いたい。

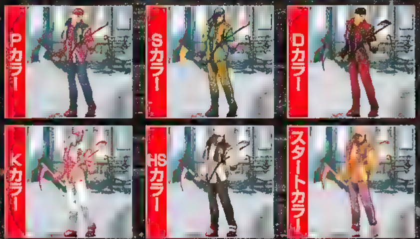
各種天放石は成立後にフォースロマキャンが可能になり、その場合は連続技を狙えるようになった。接近戦の手薄さをこれで補おう。

通常技に細かな変更点が多いことにも注意。近距離立ちSや足払いの発生が若干遅くなっているので、連続技に組み込む際は気を付けよう。

画面端の連続技は、アクセルボンバーの硬直時間が増えたので、従来のセット数より少なく抑える必要がある。

### 『#RELOAD』からの主要変更点

- **通常投げ**:成立後の相手との距離が遠く
- **ジャンプ中→+P**:リーチが長く
- **虚空撃(空中で→↘↓↙←+S)の追加**:HS弁天刈り〜追加アクセルボンバーから派生可能(ヒットorガード時のみ)
- **天放石**:フォースロマキャン対応技に(バンダナを結んだ瞬間)
- **蜂巣箱**:反撃技の攻撃判定が大きく
- **S弁天刈り**:出始めの状態が足元以外無敵に





虚空撃はフォースロマンキャンセルから連続技を狙おう。特に画面端で強力だ。

**SLASH事典** ●紗夢補足:→+HSは自動でジャンプ属性が付くようになり、ロマキャン後に空中ダッシュや2段ジャンプが可能。 ●ジョニー補足:ジャックハウンドは、当たった直後にロマンキャンセルすると密着状態になる。立ちHS→グリター イズ ゴールド+αを狙えるぞ。 ●アクセル補足:HS弁天刈り〜追加アクセルボンバー〜虚空撃後は、フォースロマキャンしても空中ダッシュ攻撃は決めにくい。




## デュービスカーブを決めろ!

ボール生成とデュービスカーブは、D版が追加された。ボールの配置パターンが増えた上、合計五つまでボールを生成可能になったわけだ。

また、打ち出したボールを弾くことが可能に。立ちPで弾いたボールをダッシュで追い掛け、ジャンプされたらSダブルヘッドモービットで弾いて迎撃、といった動きができるぞ。ただし、同時に弾いた技では再度弾けないので注意。

デュービスカーブはヒット時のみ3ヒットする置付きボールを生す。ガード時は若干不利になったが、前進するようになった上に相手のき(?)が高くなったので、連続技に使いやすい。画面端なら(しゃがみK→近距離立ちS(1段目)→P→デュービスカーブ(しゃがみS→↓ボールヒット)→デュービスカーブと繋まる。さらに置き攻めが狙えるぞ。また、新たに追加されたフォースロマキャンを使えば、複数の置付きボールを生成してから起き攻めができた。


強化ボールを複数使えば、ガードバランスをすぐに点滅させられる。非常に強力だ。

### 『#RELOAD』からの主要変更点

- **デッドアングル**:ダウン復帰不能時間が増加/ヒット時に壁バウンドを誘発するように
- **足払い**:発生が遅く/やられ判定が大きく/硬直が増加/全キャラに2段目が空中ヒットするように
- **各種ボール**:飛んでいるボールを弾けるように
- **ボール生成**:D版が追加
- **デュービスカーブ**:D版が追加/ヒット時に置付きのボールを生成するように/フォースロマキャン対応技に(発生のほんの少し後)
- **HSスティンガーエイム**:フォースロマキャンのタイミングが遅く







## 強化版ゼイネストに注目!

マスターオブパペットはリーチが若干長くなり、1段目でよろけを誘発(わら人形+2)、2段目でダウンを奪う(わら人形+1)技となった。ストックされたわら人形はHITOMIだけでなくゼイネストにも利用できるように。強化版ゼイネストは、空中で破壊された際に相手のみにトストップがかかるほか、ヒット時は相手を拘束(レバガチャで軽減可能)。拘束中はノックバックが無くなるため、立ちHS×nなどの追撃が可能だ。設置して待つも良し、連続技に組み込んでも良しの、万能設置技となるのだ。

ファントムソウルはK版ヒット時のマーキング時間が大幅に増加。それに伴い、カラスの攻撃パターンも左表のように伸びたぞ。また、マーキング中にもファントムソウルを繰せる(マーキングは解除される)。効果中に足払いを決めれば、再度Pファントムソウルでマーキングし直せるようになったのもうれしい。

### カラスの攻撃パターン

| |
|---|
| 上→下→鎌→羽→上→下(→鎌→羽→上→下→鎌→羽) |
| 下→上→下→羽→羽→羽→羽(→鎌→鎌→下→下) |
| 羽→上→下→鎌→上→羽(→鎌→羽→羽→下→羽→上) |
| 鎌→鎌→上→羽→上(→羽→下→下→鎌→上→上) |

※()内はK版のみ発生する攻撃

### 『#RELOAD』からの主要変更点

- **ジャンプHS**:持続時間が増加/攻撃判定の後半が下方向に大きく
- **→+K**:攻撃判定が上に大きく/立ちHSへのガトリングが追加
- **ファントムソウル**:マーキング中にも出せるように(その際、マーキングは解除される)/K版はマーキング時間が増加
- **マスターオブパペット**:2段技に/リーチが長く/わら人形による強化がゼイネストにも対応するように





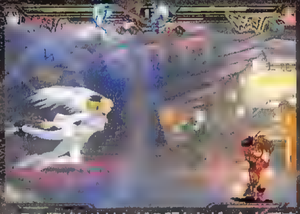


## 連続技の威力低下を新要素で補う

最も影響が大きい変更点は、足払いがキャンセルできなくなった点。地上での連続技は、立ちHSやしゃがみHSから魚を捕る時に使ってたんですにつなごう。ガードされてもやや不利な程度と硬直は減っているので、ガトリングガード時は足払いで締めるのもアリだ。

はじめはただの明かりだったんですは、山なりの軌道で遠くまで飛ぶ→↓↙版が追加。遠距離でのけん制に使えるほか、独りにしてくださいと組み合わせれば、新たな連係を組める。フォースロマキャン可能なので、遠距離から起き攻めに使うこともできる。

木の実をとる時に使ってたんですは、ボタンを押しっぱなしにすると上空で停滞。ボタンを離すか一定時間が経過すると、相手に向かって飛んでいくようになった。停滞させた後に本体と飛び道具の同時攻撃を狙うなど、攻撃的に使ってもいいし、相手の攻撃をガードしつつ発射させるなど、防御的に使うのも強い。


→↓↙版はじめはただの明かりだったんですをフォースロマキャンし、盾にして突っ込め!

### 『#RELOAD』からの主要変更点

- **空中投げ**:基底ダメージ補正が追加
- **足払い**:キャンセルが不可能に/硬直が減少
- **はじめはただの明かりだったんです**:山なりの新たな軌道が追加(→↓↙+S)
- **よく話し相手になってくれます**:本体が攻撃をくらうとオプションが消えるように
- **木の実をとる時に使ってたんです**:ボタン押しっぱなしでタメ可能に/ためた場合は上空で停滞、ボタンを離すか一定時間経過で射出
- **独りにしてください**:S版が追加




SLASH事典 ●ヴェノム補足:強化点が多いヴェノムだが、足払いの弱体化には注意。足払いによる安易な暴れは控えよう。 ●テスタメント補足:細かい変更だが、ダストは空中カウンターヒット時にダウン復帰不能となった。Pファントムソウルで追撃しよう。 ●ディズィー補足:魚を捕る時に使ってたんですは、カウンターヒット時に相手がより高く浮くようになった。



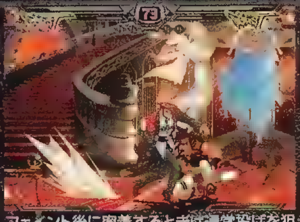
『SLASH』変更点
スレイヤー
SLAYER
起き攻めへのパターンが少なくなったが、連係はかなり強力。フェイントを駆使して立ち回ろう
Text：MVP

## 変更点と新連係

空中連続技をジャンプDで締めてもダウンを奪えなくなり、起き攻めのチャンスが減ったのは痛い。また、バックステップキャンセルによって付加される無敵時間が短くなり、血を吸う宇宙の発生まで無敵状態を維持するのが不可能に。

一方の強化点は、ダッシュジャンプの追加、空中ダッシュの距離短縮、マッパハンチのフェイント追加が大きい。移動距離が短くなった空中ダッシュは、ジャンプキャンセルからの攻めや、特定の技への反撃などに使いやすい。マッパハンチのフェイントは、中間距離から立ちKや立ちHSをキャンセルして使ったり、接近戦での連係に交ぜると有効。その後の選択肢は、相手と密着になるかならないかで狙いを変えるのが重要だ。

密着した場合は、無敵時間付加の血を吸う宇宙を狙ってもつぶされやすいので、通常投げが有効。間合いが離れると判断したときは、立ちKや立ちHSで連係を作るといい。


フェイント後に密着するときは通常投げを狙うのが強力。その後の起き攻めも再考しよう。

### 『#RELOAD』からの主要変更点

- ●**ダッシュ、ジャンプ**：ダッシュ中（姿が消えている間）にジャンプすると勢いが残るように
- ●**空中ダッシュ、空中バックステップ**：動作時間と移動距離が減少
- ●**遠距離立ちS**：硬直が増加
- ●**ジャンプD**：ダウン復帰不能時間が減少
- ●**アンダートウ**：ガード可能に／攻撃前に打撃技を受けても1発分耐えられるように
- ●**マッパハンチ**：ボタン押しっぱなしで、攻撃せずに停止するフェイントが可能に






『SLASH』変更点
ブリジット
BRIDGET
通常技の変更はほぼ無し。必殺技の変更点と新技ロジャーゲットの性能を知り、立ち回りに生かそう

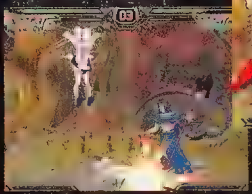
## ロジャーゲットで勝利をGET!!

後方&後ろ斜め上YOYO配置は、YOYOが前方へゆっくりと移動するようになった。後ろ斜め上は、最終的に最も遠くへYOYOを配置できる。遠距離から仕掛けるといいぞ。

ロジャーゲットは、ロジャーがボディープレスで攻撃する新技。YOYOを高い位置に配置してから出すと、着地後にスライディングを繰り出すようになる。YOYOの位置が高いほど、スライディングの移動距離が伸びるぞ。

スライディングは下段なので、本体が空中ダッシュ攻撃を同時に仕掛ければ、ガードが困難な連係となる。また上空にYOYOを設置してから出せば、遠距離でもスライディングが届くようになる。けん制やガード崩しなど、さまざまな用途で活躍しそうだ。

高い位置からロジャーを落下させれば、スライディングの距離が伸びる。高空から奇襲せよ。




ジャンプから上空にYOYOを配置。ローリング移動で安全な位置に移動し、ロジャーゲット!

### 『#RELOAD』からの主要変更点

- ●**➡＋K**：1段目の攻撃判定が消失（発生が遅くなり、1段技に）
- ●**YOYO配置（前方）**：発生が遅く／硬直が増加
- ●**YOYO配置（後方＆後ろ斜め上）**：配置したYOYOが前方へ移動するように
- ●**YOYO引き戻し**：ボタン押しっぱなしで一定時間までタメが可能に
- ●**ロジャーラッシュ**：最大ヒット数が3に
- ●**ロジャーゲット（YOYO配置中に⬅⬇↙＋HS・空中可）の追加**





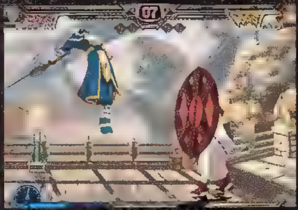

『SLASH』変更点
ロボカイ
ROBO-KY
前作の主要技が弱体化の傾向にあるロボカイ。強化点や新要素を生かし、生き残る道を模索しよう。

## 強化点を活用せよ

痛カイ撃は発生が早くなり、決めやすくなった。ヒット時の浮きは低くなったが、ゲージため動作をフォルトレスでキャンセルすれば、ダッシュ近距離立ちSから連続技を狙えるぞ。なお、近距離立ちSは発生が遅くなったので、空中連続技の拾いに使う際は、若干早めに出すよう心掛けたい。

ジャンプHSは攻撃位置が高くなり、空対空での使用がメインに。しゃがみ状態に当たらないように見えるが、根元にも攻撃判定が付いたので問題無し。相手の起き上がりにLv3喰らっとくカイ?を重ね、ダッシュジャンプから着地際に空中ダッシュ↘↓HSを出すか、着地してしゃがみKを出すかの二択は健在だ。

●＋HSはLv2とLv3の発生が遅くなったものの、レベルを問わずフォースロマキャンが可能に。しゃがみKや近距離立ちSから出し、フォースロマキャン後にダッシュして打撃と投げの二択を迫る、といった使い方ができそうだ。


カイ幕ホームランは何と対打撃無敵が消失。フォースロマキャンでフォローは効くが……。

### 『#RELOAD』からの主要変更点

- ●**ジャンプHS**：攻撃位置が高く／根元にも攻撃判定が追加
- ●**➡＋HS**：フォースロマキャン対応技に（煙を吹き出した直後）／Lv2、Lv3の発生が遅く
- ●**空中投げ**：壁バウンド効果の追加
- ●**カイ幕ホームラン**：対打撃無敵が消失／フォースロマキャン対応技に（宙返りを始める瞬間）
- ●**痛カイ撃**：発生が早く
- ●**駄目な奴は何をやっても駄目**：ボタン連打でヒット数が増えるように／最後の頭突きは追加入力式に（⬇↙➡＋S）




**SLASH事典** ●**スレイヤー補足**：血を吸う宇宙は、画面端だと3回目に大きく間合いが離れる。また、よろけ時間が短くなったので、追撃は立ちHSが良さそう。 ●**ブリジット補足**：ロジャーゲットは、ブリジットまたはロジャーが攻撃を受けると（ガードも含む）消えてしまう。 ●**ロボカイ補足**：画面端付近から空中投げで壁バウンドさせた後は、立ちKや立ちHSで拾って空中連続技を決められる。

悩める
ギルッ子に
愛の手を……

# 『ギルティ』を再び始めるアナタと共に!

# 愛(あい)のGGXX(ギルティギアイグゼクス)／(スラッシュ)処方箋(しょほうせん)

迷える子羊の皆さま、お久しぶりです!! 2年の時を経て、再びこの場所へ帰ってきました。
『SLASH』稼動に伴い、『ギルティ』復帰をしたいアナタを応援しますよっ。



三度帰ってきた愛の伝道師
スーパードクターP(プァチスト)

## 悩 連続技がいまいち減らないんだ!

## 答 基底ダメージ補正とガードバランスを考えよう!

**バ○ギ:** 連続技を決めてるんだが、どうもダメージが小さいんだ。連続技といえば、たくさんの攻撃を当てて、ビートを感じるものだろ? なのに鼓動が聞こえないんだ!

**プァチ:** ギルティの場合、連続技はヒット数を稼げばいいってものではありませんよ!! 基底ダメージ補正の設定されている技から連続技を始動すると、その後の追撃に補正が掛かり、連続技のダメージは小さくなるので注意です。

**バ○ギ:** これでアクセル全開の大ダメージ連続技が作れるのかぁ!

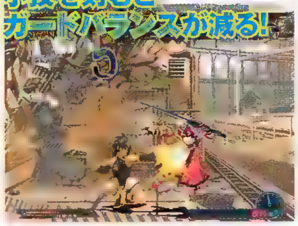
**プァチ:** あともう一つ、攻撃を決めるとガードバランスが減少し、補正が掛かるので、連続技の前半に小技を多く入れるのは厳禁ですよ。

### 基底ダメージ補正



しゃかみP、Kなど、特定の技から始動すると、通常よりも高い補正が掛かります。

### 小技を刻むとガードバランスが減る!



攻撃をヒットさせるとガードバランスが減ります。小技連打はなるべく控えましょう。

## 悩 起き攻めをしのげないんだ!

## 答 被害の少ない選択肢を取りましょう!

**バ○ギ:** 起き攻めされたときに、しゃがんでいると中段がくるし、何も感じられないんだ。まるで、事故に遭った気分になるね……。

**プァチ:** 下段技は基底ダメージ補正のあるものが多く、そこからの連続技はダメージが小さくなります。それに、相手のテンションゲージが少なければ連続技のダメージも大したことないので、立ちフォルトレスをオススメします。ガードバランスも増えないので便利ですよ♪



### 立ちフォルトレス

使いやすいしゃがみKなど、多くの下段攻撃には基底タメージ補正が掛かっています。中段からの連続技の方が危険といえるでしょう。暴れるのもいいですが、まずはガードが重要です。体力の多いうちは一気にK.O.されることも無いので、迷ったら立ちフォルトレスがいいでしょう。

## ドライブゲームからも救いを求む者が……。



**バ○ギ小僧(以下バ○ギ):** 前から『ギルティ』をプレイしていて、『SLASH』で再度デビューしたいんだ。しかし、愛を持って練習しても、上達できない……。一体、何が足りないんだ? スーパードクターP、教えてくれ!

**プァチスト(以下プァチ):** ア、アナタはバ○ギ小僧さん!! ドライブゲームだけでなく『ギルティ』もプレイなさるとは。アナタの悩み、解決して差し上げましょう!!

**バ○ギ:** よろしく頼むよプァチスト先生。ギルティの奥深さをカラダで感じたいんだ!!

**プァチ:** ワタクシにまかせなさーい!

## 悩 青色サイクバーストが対処されてしまうんだ!

## 答 感じるのでなく、状況を考えて出しましょう!

**バ○ギ:** 青色サイクバーストを出すと、ガードされて反撃を受けてしまうんだ。やはりブレーキと一緒で急に踏んでもやはりダメなのかい?

**プァチ:** それは出し方が悪いですね。攻撃をくらった瞬間に反応して出すバースト、俗にいう「脊髄バースト」は、対処されやすい最たる例でしょう。このほかにも、空中連続技の後半に出すと空振りしやすいです。

**バ○ギ:** なるほど……。じゃあ、どういった出し方がいいんだい?

**プァチ:** ダウン状態直後に出す「ダウンバースト」と、相手の技の硬直中に当てる「確定バースト」の二つがオススメですね。前者は反撃されてもリスクが低く、後者は技を覚えれば、確実に切り返せますよ!

### × 脊髄バースト



思わず出してしまう行動なので、当たる確率は低く運任せ。なるべく避けましょう!!

### × 空中連続技中など



空振りしやすい上に、その場合は再度空中連続技をくらうハメに……。最悪ですね。

### ◎ ダウンバースト



ガード後に反撃されてもダウン追い打ち扱いになります。リスクが低い選択肢ですね。

### ◎ 確定バースト

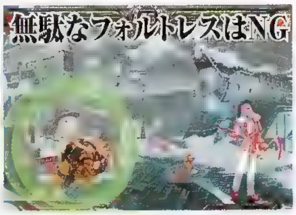


確実に攻守のターンを入れ替えられるのでオススメです。使う場所を覚えましょう!!

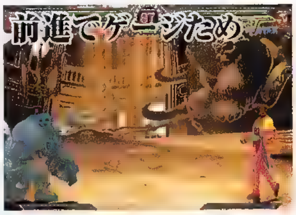
## 悩 欲しいときにテンションゲージ無い！

## 答 無駄な行動は控えましょう！

**バ○ギ：**ギアチェンジの要領で、ダッシュ→フォルトレスって動くんだけど、ゲージがなかなかたまらないんだ。気のせいなのかな？
**ププチ：**フォルトレス後は1秒間テンションゲージが増えませんよ！



たまに見るのがフォルトレスを無駄に使う人。ゲージは減るし、増加もしませんよ!!



にらみ合いの状況では、下手にダッシュするより、前に歩いてゲージをためましょう。

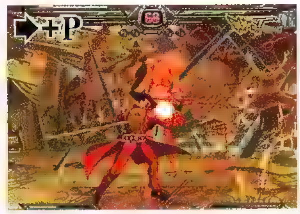
## 悩 対空は何を使うべきなんだろうか？

## 答 空中と地上の技を使い分けましょう！

**バ○ギ：**ていねいなステアリング操作は得意だけど、対空はどうにも雑になってしまってうんだ……。
**ププチ：**対空は地上と空中のものがありますが、主に4種類に分類されます。相手の攻撃と相性のいいものを選択し、使い分けていくのが上達のコツです。



大抵のキャラはジャンプP、Kなどが空対空に使え、空振り時のリスクも低いです。



上半身無敵の性質を持ち、使いやすいです。しゃがみ攻撃が対空に使えるキャラも居ます。



キャラにより性能差があります。投げ後に追撃ができるキャラは積極的に狙いましょう。



チップやミリアなど、上方向に強い小技を持つキャラは、これらも対空に使えますよ。

## 今月の救済された子羊

**ファチスト：**どうでしたか？　システムを考えたセオリーを覚えれば、上達につながりますよ。
**バ○ギ小僧：**感じるだけじゃなく、考えてプレイすることが大事なんだね。これで、俺のソルも車を操るときと同じくらいシンクロするよ!!
**ファチスト：**自分のキャラを知ることも大事ですが、対戦は相手あってのもの。リスクとリターンのあった行動、というものを突き詰めましょう。
**バ○ギ小僧：**ありがとうドクター!!　人生観が変わったよ。これで適当プレイとはサヨナラだ!!



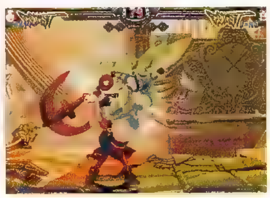


## 前作とはココが違う！ システム変更点情報

### 投げ仕込み

前作までは、通常技の出始め2フレームをフォルトレスでキャンセルすることで、通常投げを仕込みつつ失敗時はフォルトレス、という行動ができました。しかし本作では、HSのみフォルトレスでキャンセルできなくなり、空中投げ、地上投げ仕込みフォルトレスができなくなりました。また、しゃがみHSもフォルトレスでキャンセルできません。

なお、レバー前方向の投げは、通常技に仕込めます。➡＋P～S・HS同時押しとすれば、投げ間合い内なら投げ、間合い外ならP～Sの打撃を出せますよ。

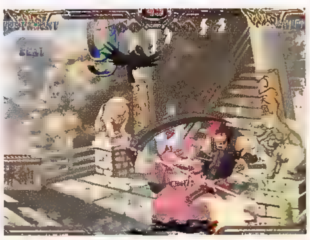

後ろ方向に投げを入れ、失敗した場合は立ちHSになります。これは注意です。

### BEAT表示

連続技を決めたときにヒット数を表すBEATの表示ですが、何と連続でつながっていない場合は、その場面からBEATの色が暗くなるようになりました。空中連続技を決めている最中にBEATが暗くなったら、ダウン復帰をされるということなので、注意です。

また、これはダウンを奪えるかを確認するのにも使えます。ダウンを奪った後にダウン追い打ちを決め、表示が暗くならなければ、ダウンしていることになるわけです。連続技の練習、確認に非常に便利ですよっ。


空中連続技は、ダウン復帰をされるつなぎをすると、その場面からBEATが暗く表示されます。連続技を調べるのに便利ですね。


ダウンを奪い、ダウン追い打ちしたときに、BEATが暗くならなければ、ダウンを奪えています。ダウンを奪えているかどうか、これで確認できますよ。

PSP『GGXX #RELOAD』発売
業務用『GGXX SLASH』稼働開始 記念

## 編集部対抗トーナメント戦

血で血を洗う予定だったトーナメントは、あるお方の登場で終始なごやかに!?

去る8月24日、セガ本社にて、最強編集者を決める編集部対抗トーナメントが開催された。ゲストにアイドルの中川翔子（しょこたん）さんが、何とブリジットのコスプレで登場し、会場の一部がこの時点でヒートアップしていた（笑）。

大会は『SLASH』ではA.B.Aを操る編集JKが3位。『#RELOAD』はパチが優勝！　読者プレゼントをゲットしてきたぞ。応募は68ページDA！


しょこたんの応援効果もアリ!?　PSP版ではパチが優勝！


ブリジット姿のしょこたん。ギザカワユス!!（とてもかわいいですの意）。

# 新たな『鉄拳』の胎動を!!



「重い一撃」を豊富に持つドラグノフ。写真上段右のミドルキック、写真下段右のタックルなどはその典型だろう。コンビネーションは数こそ多くないが、ローキック～踵落としといった嫌らしいものも。



写真中段真ん中を見るば分かるように、特殊ステップを持っている。当然、そこからの固有技もあるぞ。また、コマンドサンボ使いだけあって、アルティメットタックルからの専用投げも確認できた。



# 鉄拳 TEKKEN 5 DARK RESURRECTION™

鉄拳5 DARK RESURRECTION
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：対戦格闘ゲーム
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：今冬予定
■使用基板：SYSTEM256


※画面・システムは開発中のものです。

**ついに動きを見せ始めたシリーズ最新作『鉄拳5DR』。今回はJAMMAショーに出展されたプレイヤブルバージョンを元に、新キャラであるリリ、ドラグノフの二人や、旧キャラに追加された新技など、皆の気になるポイントを紹介していくぞ!!**



**DRAGUNOV** ドラグノフ
▼DATA
格闘スタイル：コマンドサンボ
国籍：ロシア(RUS)
年齢：26歳

ドラグノフストーリー：広大なタイガに覆われた極寒の地。資源開発の目的で行なわれていた地質調査中に、永久凍土の下から異形の物体が発見された。軍は急遽特殊部隊を派遣し、現場周辺を完全に封鎖。極秘裏にこの未知の物体は研究所に運び込まれた。
それから1カ月。未知の物体に関する調査報告を受けた軍司令部は、発掘作戦に携わった一人の男に極秘任務を与えた。男の名はドラグノフ。軍特殊部隊に所属し、数々の戦場で恐怖の象徴として恐れられ、その圧倒的戦闘能力から『白き死神』と呼ばれた男である。
命令を受けたドラグノフはただ静かにうなずくと、目的地である日本に向け旅立つのであった。

# その目で見よ、



型を持たないストリートファイトスタイルのリリは、技のモーションも[illegible]なものばかり。一旦横に跳び、引いてから下段蹴りを放つなど、知らないと思わずくらってしまいそうな技も多数持っている。



下段右写真のスライディングなど、機動力に優れた技もリリを特徴付けている点の一つ。さらにはコンビネーションも豊富で、中には膝蹴り～足元踏み付け（中段→下段）などを放つ姿も見られた。








JAMMAショー出展バージョンでは、前号で紹介した期待の新キャラ、ドラグノフ、そしてリリの両名がプレイヤブルとなっていた。調整はまだまだこれからとのことだが、キャラクターコンセプトをうかがい知るには十分過ぎるほどの技を操ることができたぞ。

ドラグノフはコマンドサンボ使いということもあって、カウンターやクリーンヒット時に自動で関節技に移行する打撃技や、打撃技をキャンセルしてつかむ特殊動作が特徴的だった。ただ、威力には優れるものの単発技が多く発生も遅めなので、連係を組み立てるのは苦手そうである。

リリはワンツーからの派生や下段パンチから始まる3段攻撃など、使いやすいコンビネーションを持つためか、ショーでの使用率はかなり高かった。ほかにも、小さく跳んで回転しつつ横移動したり、大きく跳躍するなどの特殊動作が特徴的。連係だけでなく、動きでもかく乱できそうだ。



今まで無い戦闘スタイルの二人。攻め方は？　コンボは？　期待は膨らむばかり。

LILI
▼DATA
格闘スタイル：ストリートファイトスタイル
国籍：モナコ（MC）
年齢：16歳

リリストーリー：モナコ在住の石油王の一人娘であるリリは、生粋のお嬢様。4年前、営利目的の誘拐犯に襲撃された際に闘雲に暴れ、図らずも犯人グループの一人を倒して以来、人を倒すことの快感に目覚めてしまう。しかし、リリが心底慕う父が争いごとを嫌う温厚な性格であるため「お父様には嫌われたくない……でも、もっと闘いたい」と、葛藤に苦しめられる。そして闘いへの衝動を抑えられなかったリリは、旅行と称して自家用ジェット機で海外へ赴き、ストリートファイトに興じるようになる。

そんなある日、サンフランシスコで倒した相手から、とある格闘大会の招待状を手に入れる。その大会の主催が父を悩ませていた三島財閥であることに気付いたリリは、三島財閥を手に入れれば父の役に立てると思い、大会出場を決意した。

# 各キャラクター新技紹介

ここでは追加された期待の新技たちを紹介しよう。美麗な新モーションに震え上がれ!!

## マーシャル・ロウ



フロントキックにも見える中段蹴りを放つロウ。コンビネーションに派生したり、チャーンドラゴンに移行できれば面白そう。

## 巌竜





どうやら寝た状態から横転して攻撃するようだが……。こんなフザけた技でKOされるなんて、たまったものではない。

## クレイグ・マードック



恐らくダウンを奪うであろう強烈な蹴り!! もともと中段技の層が厚いマードックにとって、この蹴りは有用となるか否か!?

## ブルース・アーヴィン



ムエタイらしい、右肘と右膝による同時攻撃。使いやすい中段攻撃に恵まれなかったブルースにとって、救いの手となるか?

## 馮威(フェン・ウェイ)





フェンは新モーションのローキックと、そこから両手による掌打へつなぐ連係技を手に入れた。特に起き攻めで活躍しそうな技だ。




旧キャラにもかなりの数の新技が追加された『鉄拳5DR』。ショーでは、これらを探しているプレイヤーも多かった。また、鉄拳コーナーの上部では、新キャラ二人や各キャラの新技を集めたムービーが流れていて、注目を集めていたぞ。それでは、ショーで見られた新技や変更点をいくつか紹介しよう。

●レイ：龍声中段脚や狼牙揺震撃のモーションが大幅に変更となっていた。

●デビル仁：相手を真上に放り投げ、ビームでお手玉する投げ技や、手で足元を払う下段が追加になった。後者はコンボを狙えるので強力そうだ。

●クリスティ：しゃがみ状態から両足で下段を攻撃し、逆立ちに移行する新技が追加。ダウンを奪うため、逆立ちや座りからのコンボが狙えた。

なお、システム面の変更点では、エディとクリスティが別キャラになった(キャラ選択カーソル自体が別)ことが挙げられる。2キャラがどのように差別化されるかは今のところ不明だが、少なくともカードは別々になると思われる。これでキャラクター総勢はなんと32名に達したのだ!!

また、起き上がりキックのモーションが中段、下段ともに変更。若干クリーンヒットしにくくなったように思えるので、対戦での影響は少なからずあるだろう。

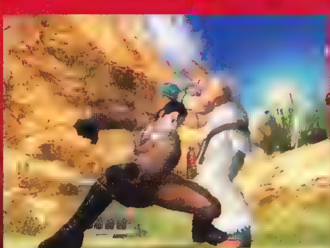
以上で紹介を終わるが、開発中バージョンなため、まだまだこれから大きく変わっていくハズ。期待して待て!!



新キャラのプレイ率も高かったが、本人で各キャラの新要素を探す人などもいた。



見た目からも人気が出そうなリリ。下段が豊富なため、崩し能力も高そう。



打撃からの投げ技が特徴的なドラグノフ。鋭い技をいかに当てるかが鍵?

## ジャック5







ジャック5は下段なのか中段なのか分からないちゃぶ台返しなどが追加された。また、◁□⊗のモーションが大幅に変更されていた。

## ジュリア・チャン



ジュリアの新技は、思い切り急所に拳を打ち込むというもの。カウンターヒット時に追撃できれば利用価値が高そうである。

## 雷 武龍（レイ・ウーロン）





鉄拳の技では珍しい、手による下段攻撃を手に入れたレイ。しゃがみステータス技として使えるかどうかが気になるところだ。

## クマ



背を向けてから足を伸ばして攻撃する下段攻撃で、奇襲に使えそうだ。ほかにも、ブレイクダンスで攻撃する下段なども追加に

## 李 超狼（リー・チャオラン）



大きく開脚しての跳び蹴りを放つリー。シルバースティングやシルバースラッシュなど、同系の技との使い分けはどうなる？

## TEKKEN-NET　アニバーサリー・キャンペーン開催決定！




これぞ鉄拳！　MAX VOLTAGE!!　10月12日（水）から（株）ナムコ創立50周年を記念した「アニバーサリー・キャンペーン」が【TEKKEN-NET】で開催される！

中でも話題を独占しそうなのが、夢のカスタマイズ"MAX状態"が現実になる「アイテムMAX!!」。開幕から期間限定で開催されるようだが、期間中は、超高額アイテムを何個でも各5万Gで購入できる！

このほかにも、「新規入会登録10万Gプレゼント」。ゾロ目のファイトマネーが贈呈される「ジャックポット大作戦!!」。「オールアイテム＆カラー 50% OFF」。50コの称号が何個でも各1,000Gで購入できる「称号MAX!!」がスタンバイ！！　詳しくは【TEKKEN-NET】（http://tekken-net.jp）をcheck!!

TEKKEN NET™

# 壮大な冒険世界への新たな扉が開かれる――




## プレイヤー待望の新職業が追加!

### 盗賊 Thief

その名にふさわしい補助スキルを持つキャラで、敵からアイテムを盗んだり、姿を隠すことができる。



短剣や弓＆矢を得意武器とした新たな職業で、走りながら弓を使うことができる。

### Jump ジャンプ



ジャンプ攻撃は強攻撃並の威力があり、キャンセル可能で使い勝手がいい。

罠や柵などを跳び越えられ、下りでジャンプ攻撃が出せる。モーション中にダメージを受けても、前転同様動作が中断されない。

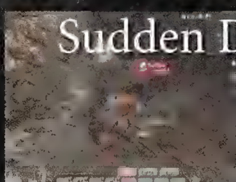
### Bomb ボム

爆弾を転がして、周囲を巻き込むことが可能な範囲攻撃。ダメージは低めだが、トラップ同様にダウンを奪うことが可能。



修得スキル版のダメージは若干低め。複数を相手に戦う場面で役立ちそう。

### Sudden Death 即死攻撃



体感的には1フロアで1回程度発動する感じ。LUCで発動率が上がる……?

短剣で攻撃した場合のみ、一定確率で即死攻撃が発動。発動率はクリティカルより低いが、一撃でモンスターを仕留められる。

Quest of D Ver.2.0
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワ[illegible]
■操作方法：タッチ[illegible]
■発 売 日：未定
■使用基板：Chihir[illegible]



いよいよ公開となった『Quest of D Ver.2.0 護符の継承者(以下『護符の継承者』)』。新要素から変更システムまで、その最新情報をお届けするぞ!!

Text:伊勢猫

※記事中の[illegible]には開発中のものを[illegible]ります

ダンジョンやアイテムの追加がメインかな……と思ったら、サポートジョブや錬成などなど、想像の域を超えた追加要素が盛りだくさん! やり込み要素が大幅に増えたことで、これまで以上にじっくりと楽しむことができそう。(ライター:ちゃっきー)

MPゲージの導入によって、道中でも魔法使いらしい戦い方ができるのはうれしい限り! ロケテだとMP消費が高めに設定されていたので……今後の調整に期待。時間がかかりそうな錬成レベルは、焦らず地道に上げていく予定。(ライター:伊勢猫)

## 半蔵門地底探検隊のロケテストインプレッション

ロケテ版をプレイしましたが、これだけ新要素が増えてもパッと見は複雑化していないのが好印象。ほとんど今までの感覚で触れました。後は、個人的に気になっていたドワーフがチョコマカとかわいい! いや〜、キャラ替え悩む……。(編集:八郎潟のitakyo)

新要素に新ダンジョン、この二つの要素が多いため素直に楽しめる。特に、デッキ構築とサポートジョブが今から楽しみ。ドワーフ好きにとっては今回の新職業でついに春が来たワケですが……足が遅いので強制戦闘に参加できます!?(ライター:真瑠世)

# 新規要素満載!? ロケテスト版をレポート!



既存職業も新スキルが用意されている!?

盗賊専用の武器&スキルも当然あるぞ!!

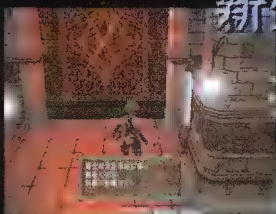
9月前半に北海道と東京2店舗で行なわれたロケテストによって、新たに生まれ変わった『護符の継承者』の内容が判明! これまでに無い大型バージョンアップとあって、基本システム周りの変更はもちろんのこと、目新しい追加要素が目白押し!! その中でも特に注目したいのが、新職業・盗賊をはじめとした新たな追加要素。都内のロケテスト店舗では、新規カードの払い出しなども確認されており、まさに新作と呼ぶにふさわしいゲーム内容に仕上がってきている。

いまだ全容が明かされたわけではないが、気になる新要素から変更点までを徹底解説! ロケテスト版の情報を元に、その詳しい内容をお伝えしていきたい。

## 新たに用意された種族“転生システム”とは？

旧バージョンでは、キャラ作成時に人間の男女を選べるだけだったが、新種族のエルフ＆ドワーフへ転生可能に。これらの種族は見た目が違うだけでなく、パラメータ反映の上限や成長速度などにも違いがある。ちなみにロケテスト版では、元が男女のいずれでもエルフとドワーフの両方に転生できた。

### 新生の丘



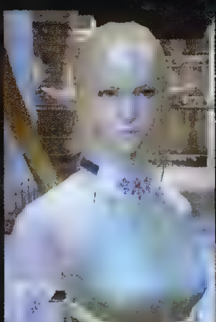
サポートジョブの修得や別種族に転生するためには、イベントダンジョンとなる「新生の丘」へ。転生は何度でも可能。



ダンジョン内は目的別に別々のルートが存在。それぞれに用意されたサブミッションをクリアできれば、目的のサポートジョブ修得や種族に転生できる仕組みだ。

## 二つの種族に転生可能!?

### エルフ



**Elf**

素早さと器用さに優れ、AGI＆DEXの上昇限界値が高い代わりにSTR＆VIT上限は低い。



繊細な容姿を持つエルフは、スピード重視のパラメータ性能となる。

### ドワーフ



**Dwarf**

力と耐久力に長けた種族で、STR＆VITの上昇限界値が高い代わりにAGI＆DEXは低い。



天性の鍛冶屋として名高いドワーフは、パワー重視の種族といえる。

## シナリオダンジョン



ロケテスト版では、Ver.1.2xに続く形で三つの神殿と「新生の丘」の存在を確認。野外フィールドのダンジョンは公開されていなかったが、何種類かの新モンスターも登場するようだ。

「護符の継承者」の大きなポイント「新生の丘」。ダンジョンの奥深くへと突き進み、転職（転種?）できるか!?





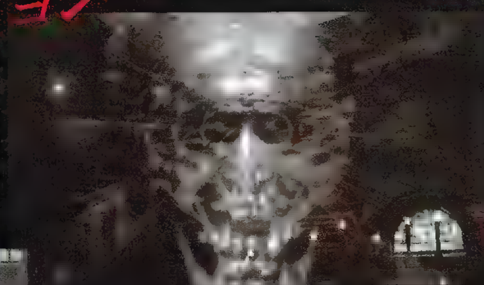
神殿の奥には棍棒、槍、短剣の神器が安置されている。すべてを集めた先でプレイヤーを待ち受ける展開とは……?

魔法を利用した凍結スイッチや、画面上をコスって電気を起こすオーブなど、新たな仕掛けやトラップを利用した謎解き要素が満載!?

# 全国の冒険者たちを待ち受ける新たな戦いとモンスターたち

## 全国通信ダンジョン

中級ダンジョンとなる「鮮血の宴」と、最上級ダンジョン「悠久」の二つを確認。最上級は「久遠」に近い形のタイムアタックダンジョンで、中級は仕掛けや大量のトラップがプレイヤーたちの行く手を阻む。製品版では、さらに高難度の新規ダンジョンが追加されるのか……!?



### ―中級― 鮮血の宴



新たな中級ダンジョンでは、道中に宝玉や鍵などの仕掛けが存在。分岐の多いマップは仕掛けをクリアせずともボスを目指せるが、寄り道すると……?

ダンジョン最深部でプレイヤーたちを待ち受けるのは不死身のヴァンパイア。一般的な弱点は太陽光や十字架などだが……?



ヴァンパイア戦ではフィールド上のギミック操作が戦いを勝利へと導くカギ。戦闘中マジシャンを召喚するので要注意！

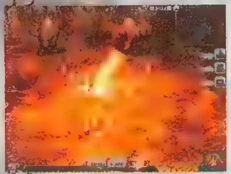
### 悠久 ―最上級―



タイムアタックダンジョンなので、AGIを重視したブースト装備が必須？　基本的にランダム構成のマップは、盗賊スキルのホークアイで地図要らず。



制限時間内に特定の階層まで降りれば、ボスフロアに到着できる。余計なルームガーダーを繰り返すと、時間のムダになるので注意！



Ver.2.0ロケテスト版

# 新システム&変更点

これまでのバージョンアップとは一線を画した大幅な変更が予想される『護符の継承者』。ここではロケテスト版で見られた新要素や、ゲームに大きな影響を及ぼすシステム的な変更点を見ていくことにしよう。

Text:ちゃっきー

## 他職業のスキルが使用できる夢のシステム サポートジョブ

各職業ごとの専用スキルは、その職業でしか扱えない……というのが現行バージョンでの常識。しかし、『護符の継承者』ロケテスト版にはそれを打ち破る新システム、"サポートジョブ"が搭載されていた。「新生の丘」という新ダンジョンでお好みのサポートジョブを付ければ、その職業のスキルが使えるようになるという寸法。その後、通常のプレイでモンスターを倒していけばレベルが上がり、より多くのスキルが使えるようになる。ロケテスト版では、最高のレベル6まで上げることでDカードのアンコモンスキルまでが使用できたぞ。

### 転生ができるダンジョン「新生の丘」

サポートジョブ獲得のほか、新種族となるドワーフ&エルフへの転生ができる「新生の丘」。ダンジョンに入ると4職業&3種族の扉があり、どれかを選択する構造になっていた。そして、メイン&サブミッションをクリアするとサポートジョブ獲得、または転生に成功となる仕組み。もちろん何度でも挑戦可能なので、気に入らなければ元に戻すこともできる。



新生の丘に入ると、一つ目のフロアに複数の扉が。付けたいサポートジョブ、転生したい種族を選択し、奥にあるワープからダンジョンに突入！




メイン&サブミッションをクリアすれば目的達成！ 種族やサポートジョブが変化する。変更は何度でも可能なので、いろいろと試してみたい。



サポートジョブを付けた後は、通常のプレイをしていればOK。モンスターを討伐することでレベルが上がっていくぞ。



魔法が使える戦士や回復ができる魔法使いなどなど、サポートジョブを付ければプレイの幅は大きく広がる。もちろん、新職業として追加された盗賊も選択可能だ。

**ロケテスト版 IMPRESSION**

ロケテストでは、戦士に盗賊のサポートジョブを付けるのが流行。段位スキル「ジャンプ」からの攻撃が強力だった。ただ、この辺りは製品版で変わってくることも予想される。

## その他の注目変更点

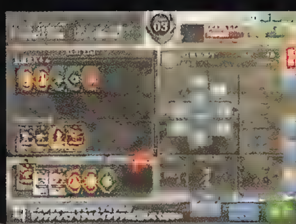
### INFOアイコン

協力プレイで、ほかのプレイヤーのデータを表示する欄に「INFO」アイコンが追加された。ここをタッチすると、プレイスタイルの情報や装備品が表示される。見慣れない武具を付けているプレイヤーが居たら、すぐさまチェック！ ゲーム開始前の画面で見逃したデータも、ゲーム中に確認できるぞ。





### Dカードアイテムとスキルの分離



アイテム整理画面で、カード&段位スキルの中から持ち込みたいものを選択。



多種のスキルを入れてもカードウインドウが圧迫されないのはうれしい限りだ。

Dカードのスキルが、カードウインドウではなくスキルウインドウに表示されるようになったことも大きな変更点。ゲーム開始時には、八つのスキル欄にどのカード&段位スキルを入れるかを選択できる。つまり、レアスキル×8セット、段位スキル無しといったデッキも作れるわけだ。

召喚モンスターや装備を含むカードアイテムは別の欄になるので、使用するときの障害にならないのもポイント。



**サポートジョブを変えたときは?:**サポートジョブは、「新生の丘」に行けばいつでも自由に変更できる。となると、レベルをアップさせた後に変えた場合はどうなるのだろうか? どうやら、このレベルはしっかりと記憶されるようで、元に戻せば以前に上げたレベルから再開できる。つまり、全職まんべんなく上げることもできるわけだ。目指すは全職マスター!?

# MP

## ENERGYを消費すること無く攻撃魔法を使える

パッと見て分かる変化ではないが、実際のプレイに大きな影響がある新要素がコレ。攻撃魔法を使用したとき、ENERGYではなくMPを消費するようになった。MPは時間で回復するので（最大値はそのときのENERGYの値）、これまでよりも道中で魔法攻撃を使いやすくなったぞ。その代わり、僧侶、魔法使いともに時間によるENERGY消費速度が上がり、魔法を温存してボス戦で一気に放出……といった従来の戦術はやりにくい。大幅な戦術改革が必要になりそうだ。

### ロケテスト版IMPRESSION

最も大きな影響を受けるのは魔法使い。魔法を温存する必要が無くなり、道中のモンスターを強力な魔法でせん滅していくことが可能になった。MP回復の速度と消費MPを考えた新戦術を練ることが必要になるだろう。



攻撃魔法を使った場合、消費されるのはENERGYではなくMP。消費したMPは時間で徐々に回復していく。ENERGYとMPのゲージは共有になっており、ENERGYの値はMPの最大値にもなっている。

### 消費タイプ




**ENERGY消費型**

HP回復魔法や、自分（または味方）をパワーアップさせるようなスキルはこれまで通りENERGY消費。戦士の場合、サポートジョブを付けなければ以前と同じ感覚になる。




**MP消費型**

敵を攻撃する魔法は、MPを消費する。以前に比べて全体的に消費量が増えているものの、時間で回復するため使いやすい。低レベルの魔法は、連射してもMPがほとんど減らない。

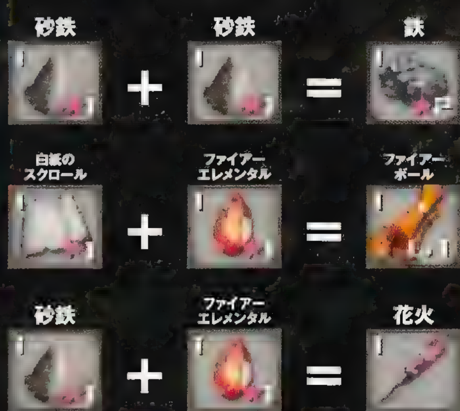
# 錬成

## まだ見ぬ新eアイテムを作り出せる日がやって来るのか!?



モンスターが落とす錬成用アイテムを集め、それを錬成欄に投入。すると、次のゲームで結果が出るという仕組みだ。錬成用アイテムには★マークが表示され、通常のeアイテムと区別されている。

### 錬成の例




『護符の継承者』になっても、大きな楽しみになるであろうeアイテム収集。それにまつわる新要素となるのが"錬成"だ。アイテムを掛け合わせる点はこれまでにあった"合成"と同じだが、使う素材や作り出せるeアイテムに大きな違いがある。最初は一部のアイテムしか錬成できないものの、繰り返しこなしてレベルを上げていけば、バリエーションが増えていくようだ。最終的には、武器や防具などの貴重なeアイテムが作れるようになるのかも……!?

### ロケテスト版IMPRESSION

ロケテストの段階では錬成レベルが十分に上がらなかったため、あまり多くの錬成はできなかった。製品版でレベルを上げたときに、果たしてどんなアイテムを作り出せるようになるかが楽しみ。

### eアイテムの合成ルール

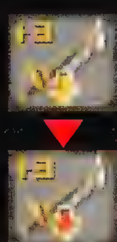
トレード設定をしたアイテムと、そうでないアイテムが合成可能に。合成後はトレード設定無しの状態になる。例えば、持ち込んだ解毒薬（トレード設定無し）とダンジョンで拾った解毒薬（トレード設定あり）が合成可能。細かいことではあるが、便利になったことには間違い無い。



### 劣化システム

これまでは装備品が劣化すると合成値が直接減っていたが、ロケテスト版ではダンジョン内で一時的に性能が悪化するだけになっていた。ダンジョンから出れば性能は元に戻るので、安心して戦えるわけだ。ただし、モンスター武器はこれまでと同じく劣化すると壊れてしまう。

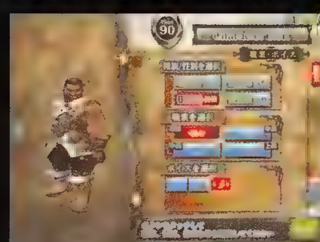




装備品が劣化すると矢印が表示されて性能が落ちるが、ゲーム終了後に回復。

### 新ボイス追加

現行バージョンで2種だったボイスタイプが1種類増えていた。男はドワーフに適した（？）年輩系、女は冷静沈着なボイスタイプだったぞ。ただし、ロケテスト版でボイス選択できたのは新規ゲームスタート時のみ。製品版では、途中変更ができるようになることを期待したい。



3タイプ目のボイスが追加！男性、女性とも新種族に合うものなので、転生時はぜひ変更したいところ。製品版でどうなる……？

**MPの回復について：**肉などを使った場合、ENERGYとMPの両方が同じ量回復する。ENERGYが減ったら早めに使っておき、MPの最大値をキープしておくことも重要になりそう。そのほか、MPのみを回復する「林檎」というeアイテムも存在していたぞ。モンスターが落とすこのアイテムを集めておけば、ボス戦が楽になりそうだ。また、MPを回復する泉なども見られた。





ガンダム人気もさることながら、プレイ環境や設置台数8台という少なさも手伝って、長蛇の列を作ったのは、『機動戦士ガンダム 戦場の絆(仮)』。でも、実は一番混雑していたのは、キャッチャー系プライズの180分待ちでした。
また、相当ひっそりと展示されていた、温故知新と銘打たれた主催者側のブース。ここでは、第1回から現在までのアミューズメントマシンショーの歴史を振り返る展示をしていたのだが……気付いた人はいたかな？



# 第43回 アミューズメントマシンショー 出展作品リポート
# 最新タイトル情報

## セガのアーケード専用新基板「リンドバーグ」登場！

ショー当日、セガのブースには多くの人々が集まっていた。業界最高性能を誇る次世代業務用汎用基板「リンドバーグ」で作られた最新タイトルを目にするためである。

「リンドバーグ」発表イベントで公開された対応タイトルは、『バーチャファイター5』、『アフターバーナー(仮称)』、『パワースマッシュ3』、『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド4』、『Ψφ(サイファイ) PSY-PHI』の五タイトルだ。

プレイが可能な状態で参考出展された『Ψφ(サイファイ) PSY-PHI』を含め、直接「リンドバーグ」から出力された映像プレゼンテーションからも「リンドバーグ」の底知れぬ力を感じ取ることができた。

AFTER BURNER(仮称)



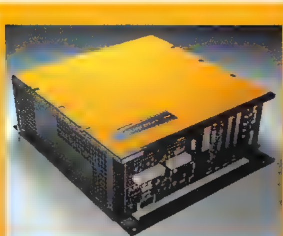
熱せられた空気の揺らめきまで感じることができる圧倒的な映像だ。この写真からでもその空や雲の表現のすごさを感じ取ることができるはずだ。







ロールしながらミサイルをかわしていく、あの「アフターバーナー」そのままの映像も披露。煙の一粒子すら感じられる映像に会場からため息が漏れた。



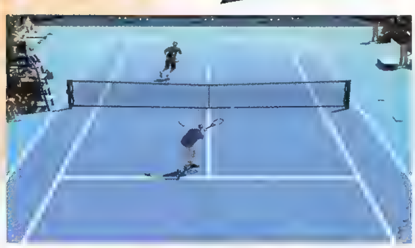
LINDBERGH

[illegible]



一見するとテレビのテニス中継を見ているような気になってしまうが、これはれっきとしたゲームの映像。肌や、テニスウェアの質感など、恐ろしいまでのリアルさだ。

SEGA PROFESSIONAL TENNIS Power Smash 3 ™





「リンドバーグ」は高い映像処理能力を持ち、美麗な映像のゲームを生み出すことができる。リンドバーグタイトルの第一弾となる『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド4』では、その高解像度出力に対応した新型の62インチディスプレイが採用されている。今後も「リンドバーグ」の能力を活かしたタイトルの登場に期待していきたい。









## 活気あるステージが多数！

アミューズメントマシンショーは商談会というビジネス的な側面を持ちながらも、最終日は一般来場者向けに公開され、イベントも数多く開催された。

中でも、セガの新イメージガールに抜擢された小倉優子のステージイベントと、バンプレストブースで開催された影山ヒロノブのミニライブには、黒山の人だかりができた。

ほかにも、アルゼの声優を交えたゲーム大会や、もはや恒例となっているHのライブ、ケイブ初の独自ブース出展（ガルーダIIのコスプレイヤーによるペンダントプレゼントや実写版レコ姫の秘蔵映像が流されていたのぞき穴など、勢いを感じる催しなども多数開催され、活気があったショーでした！

## 今度のメタスラにはラルフ＆クラーク参戦！

アトミスウェイブに『メタルスラッグ』シリーズ最新作が登場。

今回はなんと、『怒』シリーズやKOFシリーズで大活躍のラルフとクラークがメタスラ界に初参戦！　味のあるドット絵により描かれた彼らを操り、巨大な装甲車や戦車などとハチャメチャな戦闘を繰り広げることができるのだ。

大量の敵を打ち倒すそう快感や、絶妙のゲームバランスは『6』でも、もちろん健在。良い意味で変わらない面白さの『メタスラ』シリーズ。

熱狂的なファンはもちろん、これからのユーザーもすんなりプレイできる「安心感」のある作品だ。



獲得した武器をリアルタイムで切り替えることができる「ウエポンストックシステム」を導入。場面や状況に応じて使い分けなければならないため、深い攻略性が生まれたぞ。

SNKキャラクターとしてはすっかりおなじみの、ラルフとクラークを選択可能。『6』では、キャラクター毎に性能が異なるため、さまざまなバリエーションを楽しむことができる。






今作では、一定時間以内に敵に撃ち込み続けることで、スコア倍率が上がっていく「ラッシュブラスターシステム」を採用。間隔を空けずに、ひたすら超連射だ！

## 今度のセガゴルフは待望の新コース追加！

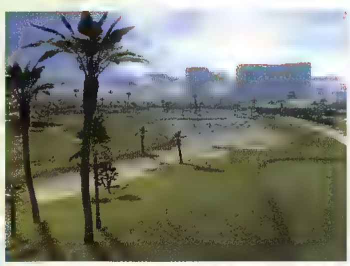
タッチパネル＋クラブスイッチという新しい操作方法により、従来のビデオゲームファン以外の層を取り込むことに成功した『セガゴルフ』シリーズ。

新コースやカスタマイズアイテムの増加など、数多くの新要素を加えるべく、2度目のバージョンアップが施されることが決定。

最も注目すべき点はやはり、新コースの追加だ。一つ目は、日本のトップ3に名を連ねる屈指の名門コース「フェニックスカントリークラブ」。南国宮崎の明るい雰囲気が、いやが応にもゴルフ魂を揺さぶってくれる。さらに二つ目は、ラスベガスにある最高級リゾートコース「バリハイゴルフクラブ」だ。すべてがゴージャスな雰囲気の中、リゾート気分でラウンドできるぞ。

また、前作では女性のみだったキャディに男性が追加され、コスチュームチェンジも可能に。プレイをより一層盛り上げてくれるぞ。



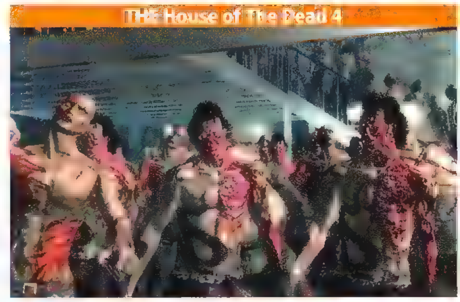





毎月1～2回開催されていた全国規模の公式大会もパワーアップ。カップの位置も大会開催時には変更されるため、常に新鮮な気持ちでラウンドできる。

コースデータは、オフィシャルライセンスのお墨付き！　あたかもそのコースへ降り立ったかのような臨場感を味わうことができるぞ。







プレイアブルで出展された『ΨΦ（サイファイ）PSY-PHI』。なんとタッチパネルのみ（！）で操作を行なう対戦アクションシューティングだ。29インチタッチパネルの専用筐体での供給となる。

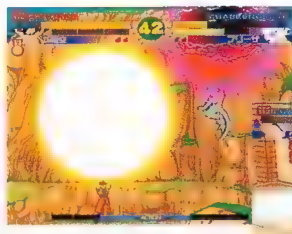
ほかにも、ほんの一瞬だが姿を見せた『バーチャファイター5』の新キャラ二人など、情報が入り次第お伝えしていくのでお楽しみに。ちなみに、リンドバーグタイトル第一弾の『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド4』は今冬稼働予定だ。

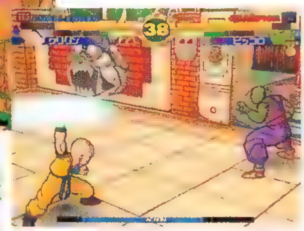
# 超ドラゴンボールZ

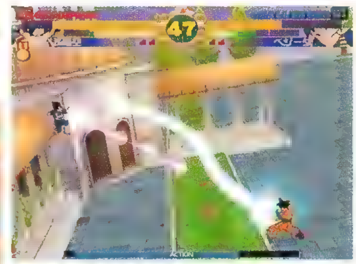
## 片鱗が見えてきた超ドラゴンボールZ！

悟空たちを自在に動かせる期待作『超ドラゴンボールZ』。ショー会場では、悟空、ピッコロ、クリリン、フリーザ、トランクス、ベジータ、セルが確認できたが、まだ多くの「？」があり、ほかにだれが使えるようになるのか気になるところ。また、相当原作を意識した作りで、ニヤリとできる演出も多数確認できた。

トークショーには、船水氏も出演。最大の目玉、ICカードで自分だけのキャラクターを育てる楽しみを語ってくれた。デモ映像では、相当マニアックなコンボなども紹介されており、期待はふくらむ。

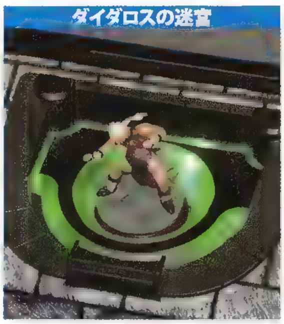









往年のソーサリアンファンがにやりとできる、魔法やシナリオも多数存在。後は完成度が増すのを待つばかり。ちなみに、不死の法はできないらしいぞ（笑）




ICカードの代わりにフィギュアを採用。カプセル自販機にて販売するなどユニークなアイデアが採用されている。もうじき稼働開始だ。

# VM・JAPAN

VANTAGE MASTER・MYSTIC FAR EAST

～幻将乱戦記～

## パソコン版とはひと味違う仕様！

本作は、カードを盤面の奥にずらすと攻撃的になる、手前にずらすとプレイヤーの護衛をするなど、既存のカードゲームには無い特殊な操作が多数存在するのが特徴。

パソコン版ではターン制で、コマとなる「幻魔」をどう動かすか、将棋やチェスのようにじっくり考えるシステムだったが、このアーケード版では、カードで召喚した幻魔を、タッチパネルで指示し、カードを動かすことで彼らに命令を与える、リアルタイムシミュレーションとなった。

タッチパネルでプレイヤーキャラを操作して、進攻、幻魔召喚などの戦略的判断を下し、同時に盤面で幻魔を操り、攻勢、守勢などの戦術的判断をするという、奥の深いゲーム性が本作の魅力。

日本ファルコムが得意とする、作り込まれた世界観と融合し、カードゲーム業界に新風を巻き起こすか!?





今回のショーで確認できたプレイヤーキャラクターは8名。各キャラクターには性能差があり、それぞれ得手不得手が存在するので、選びがいがある。

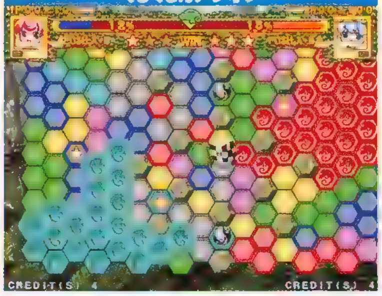


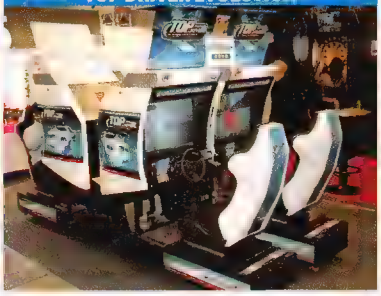



カードに記された情報は、実に細かい。属性やコスト、能力値、特殊能力などなど。当然レア度が高いカードも存在する。




『VM・JAPAN』のタッチパネル以外の盤面部分。カードを盤面に置くゲームはほかにもあるが、本作は、カードを横向き・斜めにしたり、裏返しにすることで、さまざまな指示を出すことができる。四つあるボタンは、一定条件を満たすことで発動できる、必殺技ボタン。

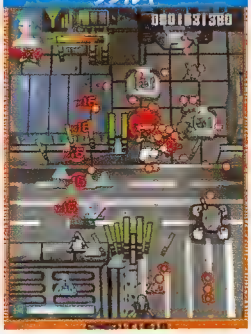

くるくるカメレオン


TOP DRIVER EVOLUTION

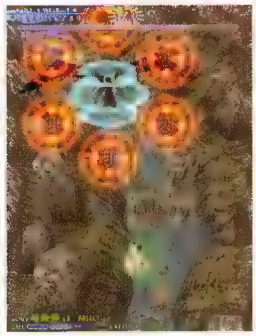



式神の城III


BIG BUCK HUNTER Pro


ラジルギ


UNDER DEFEAT




MARIOKART ARCADE GP


DRUAGA ONLINE THE STORY OF AON

## その他ショー出展作ピックアップ！

ここでは、個別のページが用意されているタイトルは省いて紹介していこう。

ファン待望のシリーズ最新作『式神の城III』は映像出展。短かい動画だったが、新キャラクターも発表され、食い入るように注視していたプレイヤーも多かった。

『ドルアーガオンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン』は、前号で紹介している4キャラを使用できた。キャラカスタマイズや、アイテムトレードなどもできるようだ。

ほかにもプレイ可能なタイトルでは、「ナムカム2」による実写取り込みが面白い『マリオカートアーケードグランプリ』、上海など珍しい舞台が印象的な参考出展のドライブゲーム『トップドライバー』、色を選んで領土を広げていく対戦型パズルゲーム『くるくるカメレオン』をはじめ、重厚な世界観の『アンダーディフィート』と、ポップな『ラジルギ』という対照的なシューティング2作、鹿を狙い撃つ『BIG BUCK HUNTER Pro』なども出展されていた。

稼働時期なども含め、詳しくは下記の一覧表を参照してほしい。

### プレイヤブル出展

| タイトル | 開発会社／販売会社 | ジャンル | 操作方法 | 発売時期 |
|---|---|---|---|---|
| TOP DRIVER EVOLUTION | アトラス | レースゲーム | ハンドル+2ペダル+1レバー | ※参考出展 |
| VM･JAPAN ～幻符乱戦記～ | アルゼ | リアルタイムカードストラテジー | トレーディングカード+タッチパネル | 今冬予定 |
| SORCERIAN Legend | アルゼ | ネットワークアクションRPG | 8方向レバー+4ボタン+タッチパネル | 今冬予定 |
| ダイダロスの迷宮 | アルゼ | オンライン対戦ファンタジー･ボードゲーム | タッチパネル | 9月末予定 |
| くるくるカメレオン | スターフィッシュ／エイブルコーポレーション | パズル | 8方向レバー+2ボタン | ※参考出展 |
| ラジルギ | マイルストーン／エイブルコーポレーション | 電波系シューティング | 8方向レバー+3ボタン | 今秋予定 |
| ESPGALUDAII | ケイブ／ AMI | 縦スクロールシューティング | 8方向レバー+3ボタン（予定） | 12月予定 |
| パズル！虫姫たま | ケイブ／ AMI | パズルゲーム | 8方向レバー | 9月末予定 |
| Quest of D Ver.2.0 護符の継承者 | セガ | ネットワーク対応カードアクションRPG | タッチパネル+アナログレバー+4ボタン | 今冬予定 |
| SEGA GOLFCLUB Version2006 NEXT TOURS | セガ | ネットワーク対応ゴルフゲーム | クラブスイッチ+タッチパネル | 今冬予定 |
| ψφ PSY-PHI（サイファイ） | セガ | タッチパネル対戦アクションシューティング | タッチパネル | ※参考出展 |
| 北斗の拳 | アークシステムワークス／セガ | 対戦格闘 | 8方向レバー+5ボタン | 今冬予定 |
| METAL SLUG 6 | SNKプレイモア／セガ | アクションシューティング | 8方向レバー+5ボタン | ※参考出展 |
| UNDER DEFEAT | グレフ／セガ | 縦スクロールシューティング | 8方向レバー+2ボタン | 2005年予定 |
| BIG BUCK HUNTER Pro | RAW THRILLS･PLAY Mechanix ／タイトー（予定） | ガンシューティング | ガンコントローラー | ※参考出展 |
| COUNTERSTRIKE NEO | ナムコ | FPS | マウス+キーボード | 2005年10月予定 |
| COBRA THE ARCADE | ナムコ | ガンシューティング | ガンコントローラー+ペダル | 2005年11月予定 |
| 鉄拳5 DARK RESURRECTION | ナムコ | 対戦格闘 | 8方向レバー+4ボタン | 今冬予定 |
| DRUAGA ONLINE THE STORY OF AON | ナムコ | オンラインアクションロールプレイング | タッチパネル+1ボタン | 未定 |
| マリオカート アーケードグランプリ | ナムコ | レースゲーム | ハンドル+2ペダル+1ボタン | 12月予定 |
| 機動戦士ガンダム 戦場の絆（仮） | バンプレスト | ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム | 2レバー+2ペダル+4ボタン | 未定 |
| 超ドラゴンボールZ | バンプレスト | 対戦アクション | 8方向レバー+4ボタン | 未定 |

### 映像出展

| タイトル | 開発会社／販売会社 | ジャンル | 操作方法 | 発売時期 |
|---|---|---|---|---|
| WAR of the GRAIL | カプコン | 対戦アクション | 未定 | 未定 |
| AFTER BURNER（仮称） | セガ | フライトシューティング | 未定 | 未定 |
| THE House of The Dead 4 | セガ | ガンシューティング | マシンガン型コントローラー | 今冬予定 |
| Virtua Fighter 5 | セガ | 3D対戦格闘 | 8方向レバー+3ボタン | 未定 |
| Power Smash 3 | セガ | スポーツ | 8方向レバー+2ボタン | 未定 |
| HALF-LIFE 2 SURVIVOR | タイトー | FPS | コクピットタイプ | 未定 |
| 式神の城III | アルファ･システム／タイトー | シューティング | 8方向レバー+2ボタン | 未定 |

※本コーナーで掲載しているすべての画面写真・筐体写真は、参考出展・開発中のものなので、製品版とは異なる場合があります。

# 待ちに待った新勢力・カードを最速紹介! 変更点も見逃すな!!

**幾度もの調整を経て、ついに『三国志大戦』に待望の新カードが登場する! 今回は新バージョンの調整情報と、一部先行公開された新カードとその能力を紹介するぞ。これで凡将より先をいけ!! 10月中旬から新たなる乱世が始まる!!**

本記事中では、カードのレア度を下記のように表記しています。
コモン(色:白)=【C】 アンコモン(色:黒)=【UC】
レア(色:銀)=【R】 スーパーレア(色:金)=【SR】

協力:時雨、fan114、村雨 Text:カイゼルちくわ
本記事はVer.1.10を元に構成しています。

三国志大戦 乱世の群狼(Ver.1.10)
■メーカー:セガ
■ジャンル:リアルタイムカード対戦
■操作方法:専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日:2005年3月中旬(稼働中)
■使用基板:Chihiro™


# 三国志大戦™
SANGOKUSHI TAISEN
## 乱世の群狼

### 袁紹軍・西涼軍 新勢力の紹介
←52、53ページへ

### 既存勢力の追加カード情報
←51ページへ

### ゲームシステム・既存計略の変更点
↓50ページへ

### システム変更点一覧

- 兵法に「西涼軍の大攻勢」「袁軍の大攻勢」を追加
- ランキングのグラフィックを一新
- 県別ランキングの追加
- 武将カード使用ポイントランキングを20位まで表示
- 30日間プレイしないとランキングからデータが削除される(再度プレイすれば復活)
- リプレイに店内頂上対決を追加
- 戦闘中、右上のミニマップで敵を計略範囲に入れた場合、敵の知力が表示されるようになった
- 【SR】曹操、【SR】劉備、【SR】孫権の号令を「英傑号令」に分類



敵を計略範囲に入れると、相手の知力が分かる。計略のムダ撃ちも、これで減る?

今回のバージョンアップでは、ランキングの表示などに変更があるものの、兵種の性能など基本的なシステムにはほぼ変更がない。ただ、相手の知力が表示されるという点は、戦略上かなり重要だ。

## 1.10変更点
~新Ver.変更点解説~

今回の変更には、今現在も多く使われている計略の調整が多く含まれている。中には強力といわれていないながら、さらに上方修正されているものもあるので注意してほしい。全体としては回復、強化系の計略が強化され、妨害系の計略が弱体化したように見受けられるが、果たして……?

| Ver.1.10計略全変更点一覧 | |
|---|---|
| 計略名 | 変更内容 |
| **上方修正** | |
| 魏武の強 | 効果時間が延長 |
| 車輪の大号令 | 武力上昇値が+5に、効果時間が延長 |
| 大車輪戦法 | 効果時間が延長 |
| 精神統一 | 効果時間が延長 |
| 白銀の獅子 | 効果時間が延長 |
| 劉備の大徳 | 計略範囲が大幅に拡大 |
| 特攻の大号令 | 武力上昇値が+3に |
| 特攻戦法 | 武力上昇値が+3に |
| 一騎当千 | 武力上昇値が+7に、効果時間が延長 |
| 天下無双 | 兵力回復量が上昇 |
| 奮起戦法 | 兵力回復量が上昇 |
| 援軍 | 兵力回復量が上昇 |
| 首都よりの援軍 | 兵力回復量が上昇 |
| 呉への援軍 | 兵力回復量が上昇 |
| 蜀への援軍 | 兵力回復量が上昇 |
| 金仙丹 | 兵力回復量が上昇 |
| **下方修正** | |
| 隻眼の睨み | 効果範囲がわずかに縮小 |
| 悲哀の舞い | 効果時間がわずかに短縮 |
| 玄妙なる反計 | 計略範囲がわずかに縮小 |
| 雲散の計 | 範囲が大幅に縮小 |
| 火計 | 計略範囲がわずかに縮小 |
| 赤壁の大火 | 計略範囲がわずかに縮小 |
| 最期の業炎 | 計略範囲がわずかに縮小 |
| 天啓の幻 | 効果時間がわずかに短縮 |
| 挑発 | 効果時間がわずかに短縮 |
| 黄巾の群れ | 兵力回復量が大幅に減少 |

### 劉備の大徳



元々ほかの英傑号令よりも範囲が大きかった「劉備の大徳」の効果範囲だが、さらに大幅に拡大された! 各種反計の範囲外からでも離れた場所の味方を強化できる、英傑号令の中でもずば抜けて使いやすいものになった。

### 雲散の計



どんな強化計略や号令も無力にする「雲散の計」だが、今回の調整で範囲が大幅に縮小された。号令系計略がかかった敵が少しでも散ってしまうと、全員分を打ち消すには二回以上の計略使用が必要になり、かなり使いづらくなった。

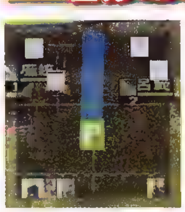
### 各種回復系




必ず兵力が全快する「黄巾の群れ」は、左写真のように瀕死状態で使っても半分程度までしか兵力が回復しなくなってしまった。

ただしほかの回復系計略は強化されており、知力の高い武将の「援軍」などは頼りになるぞ。

### 玄妙なる反計



反計系の中でも最も強力だった「玄妙なる反計」は、長さは変わらないものの横の範囲が細くなり、斜め方向からの敵の捕捉や複数の武将の同時マークなどが難しくなっている。より玄人向けの、扱いがかなり難しい計略になった。

### 各種火計



「火計」各種だが、自分より後方の範囲が縮小された。特に「最期の業炎」は周瑜自身が撤退するだけに、この変更は痛い。火計使いと重なっている敵武将を焼くには、確実に火計使いより前に居ることを確認してから使おう。

**三国志雑記** 上記以外の計略の中で気になるのは「挑発」の効果時間短縮。特に【R】許褚(知力1)の「挑発」は、知力4以上の相手だとすぐに効果が切れてしまい、今までのように騎兵を強制迎撃したり、敵を引き剥がしたりするのには使いにくくなってしまった。だが知力の高い【C】張松や【R】姜維ならまだまだ使えるレベルなので、今後も蜀の主力になりそう?



# 既存勢力追加武将紹介 ～既存４勢力の新武将カード～

数多く追加された新武将の中から今回は9武将を、歴史背景とともにご紹介します。

## 魏

曹昂は曹操の長男であり、若死にしたがゆえに史書では異母弟・曹丕が長男とされ、歴史の影に消えた悲劇の将。曹操に自分の馬を与えて逃がし、自分は犠牲になったというその最期を再現した計略「殿！　私の馬を!!」は、自身が撤退する代わりに、戦場で一番武力が高い味方の武力と移動速度を上昇させる。兵種は問わないため、面白い使い方も……？

そして李典はコスト1の弓兵であったが、今回は計略を「看破」に変えて新参。張遼を助けたその知謀の力、使い勝手やいかに？



計略の必要士気はたったの3。武将コスト1で武力3の点も優秀か？　士気に余裕があれば、自身が撤退する直前に発動するのが理想？

イラスト：騎崎サブゼロ




【C】曹昂（そうこう）

イラスト：石垣ゆうき

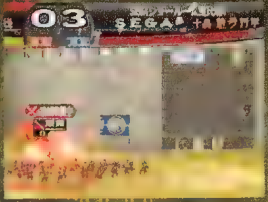



【R】李典（りてん）

## 蜀

大徳の英雄・劉備のスーパーレア版の二枚目が、今回新たに追加された。その計略「奮起の大号令」は、広範囲の味方の武力を上げ、兵力を大幅に回復する。特に回復量は8割近くに及び、機動力不足で自城での回復がおぼつかない蜀の槍兵にはかなり重宝しそうだ。

そしてもう一枚、今回の追加カードの中でも特異なものが簡雍。その計略「無血開城」は、自身の武力を下げ、城攻撃力を大幅に上げる。その効果は残カウント数が少ないほど、危険なくらいに大きく……!?



残カウントが3ならば城壁への攻城でもこの威力。武力と知力は低いが、槍兵なので迎撃要員として活かせる。ほかの勢力と組ませても面白い。

イラスト：曽田正人




【SR】劉備（りゅうび）

イラスト：絵楽ナオキ




【UC】簡雍（かんよう）

## 他

華佗は世界で始めて麻酔薬を開発し、開腹手術などを行って神医と呼ばれ、曹操の典医として活躍したこともある伝説の名医。計略「神医」は範囲内の味方の武力を上げ、敵から受けた計略効果を無効化するという強力なものだ。武将コスト1.5で武力6、知力8という、その高い能力も見逃せない。

王允は貂蝉を利用し、呂布が董卓を殺害するように仕向けた歴史上でも重要な人物だ。計略「連環の計」は、戦場にいる敵武将の中でもっとも武力の高い2人の武力、知力、移動速度を下げる効果があるが、味方の女性武将一人が撤退してしまうというリスキーなもの。使いこなすのはかなり難しそうだが……？



【SR】華佗（かだ）

イラスト：[illegible]



【UC】王允（おういん）

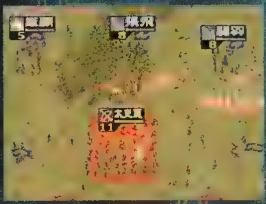
イラスト：[illegible]

## 呉

新たに追加された武将祖茂は、董卓の配下である華雄の追撃から、身代わりとなって孫堅を助けた忠臣。計略「孫武の身代わり」は、撤退中の呉軍の味方一部隊を復活させるが自身は撤退するという史実を再現したものだ。

【R】小喬の計略「江東の小華」は、戦場で一番武力の高い味方武将にかかっている計略効果をすべて打ち消す。つまり、敵の計略だけでなく、自ら発動した効果終了時に撤退する「漢の意地」や「小覇王の蛮勇」も無効化できるということで、かなり強力な計略コンボが作れる可能性も……？

そして満を持して登場した、【SR】太史慈。掟破りの武力9弓兵であるとともに、計略「乱れ撃ち」を使用すると、射程範囲内にいるすべての敵に射撃攻撃を行うという、超強力な武将だ！



強烈な全体攻撃で、敵軍を一掃!?　今後も太史慈は呉の中核となる！　計略に必要な士気も4と少なく、攻守を問わず活躍する。




【C】祖茂（そも）

イラスト：ファントム




【R】小喬（しょうきょう）

イラスト：音楽ナスカ



【SR】太史慈（たいしじ）

イラスト：杉浦善夫

**三国志雑記** 上記で紹介した9武将のほかにも、まだまだ既存勢力に追加された新カードは数多くある。それらの情報は入り次第公開していくので、ぜひ楽しみに待っていてほしい!!　今回紹介したカードの中にも相当強力なものが何枚かあるので、次ページから紹介している新勢力の武将カードと併せて、新カードを中核とした新たなデッキをだれよりも早く考えてみよう。

# 圧倒的な物量を武器に相手を圧殺せよ！

# 袁紹軍



後漢時代、四代に渡り朝廷最高位の臣・三公を輩出した名門、袁家に生まれた袁紹。彼はその名声と曹操の推挙により、190年に董卓討伐軍の盟主となる。その後は河北四州の大勢力を統一し、世の覇権を目指す一大軍勢を成した。

## 袁紹軍の特徴

武力6前後、コスト1.5〜2の、中堅どころといった感じの武将が数多くいる袁紹軍。ずば抜けて強力な武将はいないが、多をもって一にあたる物量戦法は汎用性が非常に高い。

この物量戦法を支えるのが、「払い戻し」のある計略。これらの計略は使用後中断・撤退することが無かった場合、効果終了時に士気がいくらか戻ってくるという強力なものだ！

### 孟徳、若き頃からの因縁決着をつけようか！

【R】袁紹（えんしょう）



イラスト TOHRU

名門袁家の名声と潤沢な資産、そして自らの武功をもって、董卓討伐軍の盟主となり、田豊や顔良・文醜などといった知将・猛将を率いた英傑。曹操と激しい覇権争いを繰り広げた。



「栄光の大号令」は、自軍の士気ゲージが多い状態で使うとより武力が上がる英傑号令。払い戻しのある計略で温存した士気で、一気に攻め上がれ！

### ヒヒヒ、わしが皇帝。皇帝なのだ……

【UC】袁術（えんじゅつ）



イラスト 原友和

袁紹の従兄弟。一度は国を建てたが、生来の傍若無人さと、世情に合わぬ贅沢三昧のせいで人心が離れ没落の一途をたどる。最後は好物の蜂蜜が無いことに憤死したという（笑）。



「偽帝の勅命」を使うと、一番武力の高い味方の武力が上がる。しかし、その部隊の兵力は徐々に減っていく！　まさに偽帝、背徳に満ちた計略だ。

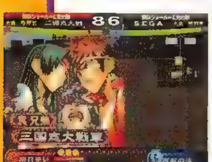
### 「俺が長男だ！」「はぁぁ？」「喧嘩はやめ……！」

【C】袁兄弟（えんきょうだい）



イラスト：F.S

袁紹の子である三人兄弟、袁譚、袁熙、袁尚のこと。袁紹の死後、だれが跡を継ぐかで諍いを起こした。それを敵対していた曹操に利用され、結局は互いに討ちあい、自滅していく。



「跡目争い」を使うと、武力は上がるものの移動がランダムになり、大暴走を始める袁兄弟。しかも効果終了時には撤退するという超絶愚息っぷりだ。

### 我が名は紀霊！　一騎討ちを所望いたす！

【UC】紀霊（きれい）



イラスト 広江礼士

袁術軍を一任された名将で、長大な三尖刀を振るい、後に武神と呼ばれた関羽と互角の勝負を演じたほどの人物。袁術が乱心した後も、節を曲げること無く最後まで忠義を貫いた。



「多勢の攻め」は、戦場に居る味方武将の数が多いほど武力が上がる強化計略。袁紹軍の特徴である物量戦法と非常に相性がいい、強力な計略だ。

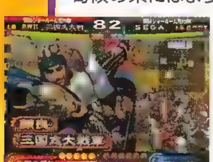
### ふふふ、曹操軍の将、どれも物足りん！

【R】顔良（がんりょう）



イラスト 伊藤サトシ

文醜と並び、袁紹軍きっての猛将と称された人。官渡の戦いの初戦で曹操の部下である荀攸の策にはまり、当時曹操に客将として仕えていた関羽にあっさりと討たれた。



「先陣の誉れ」は払い戻しがある計略で、武力を上昇させ、効果終了時に消費した士気の一部を回復する。効果時間中に撤退しなければ、永久強化も可能か!?

### 顔良と俺がいれば、曹操軍など敵にならんわ！

【R】文醜（ぶんしゅう）

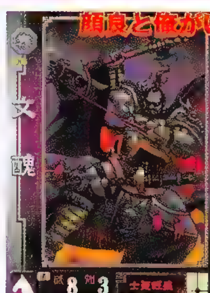


イラスト 伊藤サトシ

顔良と並んで袁紹軍の武将として名が挙がる人物。官渡の戦いで、関羽に討ち取られた顔良の仇を討つべく曹操軍を追撃するも、さくっと罠にかかり乱戦の中に散る。



「士気旺盛」は袁紹の「栄光の大号令」と同じく、士気が多い状態で使うと効果がより上がる強化計略。士気の温存には、払い戻し計略が必須か？

## 覇王の目

全国ランキングでお馴染みの覇王、fan114、時雨、そして今にも覇王から落ちそうな村雨（笑）に、追加勢力の注目武将を挙げてもらったぞ。

### fan114

### 時雨

三国志雑記　[illegible]単（デッキを袁紹軍で統一すること）で戦うなら、これまでの勢力・デッキ以上に士気をうまく計算して回していかなければならなそうだ。常に士気が[illegible]などきに士気をためる行動を繰り返せば、すぐに士気MAXに！　[illegible]は士気が多いほど効果が上がる計略で、相手を[illegible]みつぶす……という感じだろうか。

# 怒とうの騎馬軍団で敵軍を切り裂け！

# 西涼軍



184年、遊牧民との交わりが密だった涼州の地にて、辺章、韓遂らが反乱を起こす。その討伐軍には、董卓や馬騰など、後の英傑が名を連ねていた。やがて彼らの野心や忠義は、駿馬の駆ける様のごとく歴史を激変させていく。

## 西涼軍の特徴

優秀な兵馬の産地として有名だった西涼だけに、西涼軍の武将はほとんどが騎兵。武力が高く知力が低い猛将が多く、純粋な機動力と戦闘力は魏の騎兵たちをも上回る。

また、自軍の城ゲージを減らすことで強力な効果をもたらす計略など、今までにない特殊な計略を持つ武将も多い。自軍をも滅ぼす暴れ馬のごとき計略、その威力やいかに？

---

### 暴虐、暴政、暴乱。全ては覇者に許された特権よ

【SR】董卓（とうたく）




イラスト 一徳

霊帝の没後、陳留王を皇帝に立て、相国となる。酒池肉林という言葉が生まれるほど、権威で贅沢と暴虐の限りを尽くしたが、最後は貂蝉にそそのかされた養子・呂布に討たれた。



最強最悪の暴君の計略「暴虐なる覇道」は、範囲内の味方の武力を上げ、移動速度も上昇させるが、効果時間中は自軍城ゲージが減り続ける！

---

### 天下は天子のもの！　お主のものではないわ！

【UC】馬騰（ばとう）




イラスト ファントム

後の蜀を代表する猛将・馬超、そして馬鉄と馬休の父。『三国志演義』では後漢を侮辱する曹操を打倒せんと立ち上がった涼州の英傑。しかし演義でも、史実でも曹操に討たれている。



「指揮」は従来からあったものと同じ計略で、やはり史実の通り英傑にはなりきれない観のある馬騰。あとは息子、馬超に任せるしかないのか!?

---

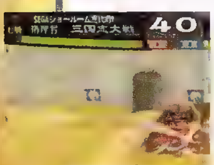
### 泣イテ許シヲ請エイ、漢王宮ノ負ケ犬ドモガ！

【R】華雄（かゆう）




イラスト TOHRU

董卓配下の都督。身の丈九尺（2.1m）を超える、雄異な容貌の豪傑。孫堅の部下だった祖茂をはじめ、董卓討伐軍の多くの将を討ったが関羽に一刀の元に切り捨てられた。



「悪鬼の暴剣」は、消費士気3で武力を大幅に上げる常識外れの強化計略。しかし効果時間中は自軍の城ゲージが減り続けるという、諸刃の豪剣だ。

---

### 王も太后も曹操も、逆らう者は皆消してしまえい！

【UC】李儒（りじゅ）




イラスト 碧風羽キリコ

董卓に仕えた学者で、董卓に洛陽から長安への遷都など、謀略・悪政の数々を進言する。弁皇子を廃して陳留王を擁立した後、用済みとなった弁皇子に毒酒を献上し、殺害した。



「暗殺の毒」はその名の通り、範囲内の敵に毒を盛り、徐々に兵力を減らす計略。自城に帰るか効果時間が切れるまで、じわじわと効き続ける！

---

### 「休はまだまだ甘いなぁ！」「鉄こそなってねぇ！」

【C】馬鉄&馬休（ばてつ&ばきゅう）




イラスト 騎崎サブゼロ

馬騰の子で、馬超の弟たち（馬休の方が馬鉄より年上）。馬超と曹操が敵対した際に、報復として馬騰ともども曹操に討たれた。この出来事が、馬超を打倒曹操に燃えさせた。



西涼の騎兵を象徴するかのような計略、「人馬一体」。この計略を使うと、効果時間中は槍兵に迎撃されなくなる。ただし突撃状態も解除される。

---

### さあアンタ達、ここが踏ん張りどころだよ！

【R】王異（おうい）




イラスト 安野モヨコ

涼州の将、趙昂の妻。娘のために命を賭す美談や、「忠義を貫く、恥辱をそそぐためには自らの首や、息子の命などなんでも無い」と言い放つなど、数多くの逸話を持つ女傑。



自軍の城ゲージをわずかだが回復できる「金城鉄壁」は、待ちが主体のデッキには待望の計略だろう。武将本人が防柵・魅力持ちという点も優秀！

---

## 編集部の一言

村雨

---

**三国志雑記**

西涼軍は、その土地柄か騎兵が主力となっている。同じく騎兵を主力兵種とする魏と異なる点は、その破壊力がさらに大きいところだ。その特徴を如実に表しているのが各種号令だ。ほかの勢力に比べて必要な士気は少ないが、効果中は自城にダメージを受けるため、素早く敵を全滅させ計略による自城へのダメージを上回るダメージを敵城に与える必要がある。熟練者向けか？

今こそ飛躍の時。我が志は千里にあり！
だれもが認める最強プレイヤー登場!!

# 栄斗（えいと） 前編

## 覇王ノ思考 覇道ヲ征ク者

※本インタビューはVer.1.003を元にしたものです。



『三国志大戦』の全国ランキングにおける初代トッププレイヤー。それからず〜っと１位に君臨している、まさに最強プレイヤー。『はじめの一歩』に出てくる伝説のチャンピオン、リカルド・マルチネスのような人といえば分かりやすいか(笑)？　彼を抜くには、引退してもらうか一度ランキングをリセットするしかないのでは？

### この勝利も天命のうち……なのか？

――栄斗さんは、相手のおおよその力量が開幕で分かると聞いたのですが、どんなことから相手の力量を計っているのですか？

**栄斗氏（以下、栄斗）**　まず、開幕時の武将配置ですね。こちらのデッキに対して、きちんと対策が取れた配置になっているかどうかで、ほぼ分かります。もしくは、配置自体に奇襲要素が盛り込まれているかどうかですね。

――では非熟練者はどんな感じなんでしょう？

**栄斗**　相手のデッキと品によりますが、こちらのデッキに関係無く自分のデッキの都合だけで配置している場合ですね。狙いが明確になるので、こちらは戦いやすくなります。後は、相手が同時に動かしている部隊の数や、こちらが4隊の騎兵による突撃をちらつかせて「一気に倒すぞ」というプレッシャーをかけたときの行動で判断できますね。

――同時に動かしている部隊数というのは分かりやすいですが、突撃時の行動で実力が分かるというのはどういうことですか？

**栄斗**　相手が下がった後に、次の行動を決めかねているのか、逆にこちらの脇をすり抜けて攻城しようとするかで、分かりますね。「ここに居たらマズイ」という感覚でただ下がるのと、「すり抜けて攻城してやるぞ！」というのでは雲泥の差です。

――なるほど。この境地に達するまでにどのくらいの経験を積まれたのですか？

**栄斗**　君主カードが32代目になるくらいですね（8月14日時点）。上位覇王はだいたいみなさん20〜30代目くらいじゃないですかね？　稼働初期は覇王をはじめとする上位プレイヤーが少なかったので、覇王になるのに時間が掛かりました。でも現在は覇王も多いので、実力があれば上に上がるのは早いと思います。僕が5品くらいの時は、自分より上位の人間が居なかったので、勝っても武勇が10しか増えませんでした(笑)。

――5品の栄斗さんですか、響きが新鮮ですね(笑)。

**栄斗**　2品に上がったときは、2位の人が5品だったんですが、マッチング対象外だったみたいで、ずっと一人でCOM戦をやらされてました(笑)。

――一時期全国対戦から姿を消していたようですが、そういうわけだったんですね(笑)。

**栄斗**　あのころは、ひたすらオーバーコスト軍団と戦っていました(笑)。でも、そのときのCOM戦で、いかに自分の部隊を撤退させずに、COMの部隊を撤退させるのかという練習ができました。

――全国対戦できないと面白くなかったんじゃないですか？　新しい君主カードで最初からやり直そうとは思わなかったんですか？

**栄斗**　せっかく1位だから、もったいなくて(笑)。だからCOM戦でいろいろな兵法を覚えようとしてました。それと同時に、兵法を使わずにオーバーコスト軍団を倒そうと思ったんです。「再起の法」のありがたみが分かりました(笑)。

――それでは初心者へのアドバイスとして、どんなときに攻めてどんなときに守るのかというタイミングについて教えてください。

**栄斗**　攻めるタイミングについては、自分の得意な戦術の成功率が高いときです。号令をかけて相手を全滅、もしくは攻城できるときですね。その後、守りに切り替えるタイミングとしては、こちらが相手の復活した部隊に全滅させられる危険があるときですね。出てくる相手の部隊数とこちらの残兵力をくらべたときに、押し切られると思ったときは相手が城から出て来る前に引き上げます。それと基本的に守るために兵法を使うという意識はありません。できるだけ「再起の法」を使わずに守れるようにしています。もちろん相手が強ければ、使わなければならない状況に追い込まれる場合も

### 栄斗軍

今回紹介するのは[illegible]もがご存知であろう[illegible]練り込まれた[illegible]




イラスト：獅子猿

【SR】曹操：武力8の騎馬として、また計略面においてもデッキの要ですね。ほかの部隊と一緒に出すことによって「覇者の求心」を匂わせ、相手にプレッシャーを与えることができるけん制役としても活きるカードです。

特技の復活があるので、ほかの部隊を生かすためにあえて捨て駒にして敵を食い止めることもあります。ただし、相手武将の武力によっては賈詡をこの役にあてることがあります。これは、捨て駒が居なくなった時の状況によって変わりますね。ほかの武将と賈詡でも武力負けしないようであれば曹操を切り捨てるし、曹操が居なければ武力負けするようなら賈詡を切り捨てます。




イラスト：小川雅史

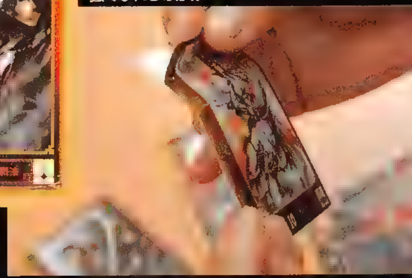
【SR】賈詡：賈詡は曹操と対にすることで、より活きてくるんです。賈詡が戦場に居ると、相手が「離間の計」を嫌がって散開するんですよ。でも、こちらが部隊をまとめて出せば相手もまとまらざるを得ないんです。そこに「離間の計」を決めれば、横をすり抜けて攻城できるし、曹操と龐徳でかなり敵部隊を減らせます。また、賈詡だけ生き残った状況でも、相手は「離間の計」を嫌って、城壁の両側に1隊ずつ、城門に1隊と配置することが多いんです。そのときに賈詡で城門を押さえれば被害が少なくなります。

こちらが賈詡＋複数部隊で攻城するときに、敵が1部隊しかいないと分かっていれば、城門に賈詡を置きます。敵は城門を攻撃されたくないので、城門に部隊を出すんですよ。そして相手が賈詡を押さえているスキに、別の部隊で城壁を攻城します。城門への攻城が難しいなら、できるだけ武力の高い武将で城壁を攻城した方が有効なんです。

開幕終了系のデッキで端攻めされたときには、賈詡の伏兵が暴かれたら相手の城門に走らせます。すると相手は騎馬か弓兵で追わなければならなくなる。賈詡に対して1部隊を割くので、端攻めをしのぎやすくなります。



左がfan114氏、右が栄斗氏の龐徳。栄斗氏の龐徳は、城門に特攻し過ぎたのか、角がボロボロ。写真では分かりにくいが既にキラキラしてもいない。ていうかテカってもいなかった(笑)。



栄斗氏の【SR】曹操は、突撃&攻城でもうボロボロ……。しかも折れ曲がってるし(笑)。ここまで【SR】を使い倒す人も珍しいのでは？　ここまでやれば強くなれるのか!?

## 歴戦の戦士 その証とは

だれもが強いと認める大都督「栄斗」氏。「北海道は先行稼働する店が多く、そこで証を稼いだから」という言葉をよく耳にする。実際インタビューするまで私も少なからずそう思っていた部分もあった。

しかし氏のインタビューをしているうちに「そこまで考えてプレイしていないよ」と思う私が居た。自分が「馬鹿」だと思った。他人の強いデッキに頼ることなく、だれよりも考えて、だれよりもやり込んだ結果が現在のランキングに反映されているのだ。氏に追い付くにはそれ以上に考え、やり込む必要があるのだ。

（編集部：おじゃ）

ありますけど(笑)。あえて言わせてもらうと、守るべき状況というのは、自分の得意な戦術の成功率が高い状況以外のすべてですね。

——みなさん！　至言、頂きましたよ!!

**栄斗**　対戦中は、相手にだけ見えている勝機というものがあると思うんですよ。だから自分が攻勢に出られると確信したとき以外は、やはり守りを意識するべきだと思います。

——相手をしていて得意なデッキはありますか？

**栄斗**　蜀単(蜀武将で統一されているデッキ)ですね(笑)。こちらには伏兵が3部隊いるので、序盤に一回攻城できることが多いんですよ。とはいえ、【SR】龐統は要注意ですね。「連環のススメ」の計略範囲は「反計」も届きにくいので、全員がくらったら負け確定ですね。だから曹操と程昱がやられてでも龐統は倒しに行きます。

——具体的にはどのような立ち回りを心がけているのですか？

**栄斗**　龐統が前に出てきたら、賈詡を出して相手に「離間の計」を意識させて、龐統のフォローに複数部隊で入らせないようけん制にします。相手の騎馬兵が前に出ているようであれば程昱で迎撃してから、曹操、賈詡、場合によっては楽進も出して追い払って、その後に龐統を倒しに行きます。このとき知力の低い龐徳は自城で待機ですね(笑)。相手が龐統を守るように部隊をまとめたら賈詡の「離間の計」を決めてやれば、高確率で勝てます。

—なるほど。ほかのデッキはどうですか？

**栄斗**　いわゆる開幕終了デッキですね。【R】太史慈などが入った、総武力が30前後のデッキ+増援の法というやつですね。こちらの賈詡が出現したら、相手の城門に走らせて攻城するか、相手の1部隊を引き付けます。その間に、残りの部隊で守るというパターンが確立していています。再起の法まで使えば、かなりの確率で守りきれます。

——栄斗さんがライバル視しているプレイヤーはだれですか？

**栄斗**　「ごったがえし」さんです。何度も対戦していますが、ほぼ勝敗が五分のような気がするんですよ。彼は、悲哀デッキを使ってるので、デッキそのものの相性はこちらが不利だと思うんですが、彼のプレイスタイルとして「原則的に踊らない」というのがあるんで、純粋にプレイングスキルと、開幕の部隊配置の読み合いになります。

後は「fan114」さんですね。正直、魏の4枚デッキでよくあそこまで……と感心します(笑)。彼は敵1隊あたりのせん滅速度が尋常じゃないんですよ。彼と3戦くらいやると、本当に疲れます(笑)。彼らのような上位覇王と闘うときは、離れていてもオーラのようなものを感じますね。

## 栄斗さんお薦めカードは何!?

——それでは、各レアリティ毎に栄斗さんのお薦めカードを教えてください。

**栄斗**　僕のお薦めで良いんですね(笑)。じゃあ【SR】なら曹操です。間違いありません(笑)。簡単に使えるカードじゃありませんが、ポテンシャルは高いし、何よりアピール度が大きいです(笑)。

レアなら【R】孫堅ですね。どんな弱いカードでも強くしてしまうんで(笑)。後は【R】太史慈かな。弓兵だし計略も効果後撤退しないんで、初心者には使いやすいと思います。ただ「天衣無縫」後に槍兵に突っ込んで迎撃されるのだけはいただけません(笑)。あ、【R】楽進も忘れちゃいけませんね。彼はどんなデッキにも入れられますよ。

——アンコモンではどうですか？

**栄斗**　う〜ん、やっぱり劉禅ですかね(笑)。

—読者が信じちゃうんで止めてください(笑)。

**栄斗**　すいません。じゃあ曹仁でお願いします。知力4の「神速戦法」は強いし、知力10以外の伏兵なら踏んでも自城に戻れるのがいいですね。後は程普ですね。武力5、知力6、柵持ちなのでコストパフォーマンスが良いですよ。

——コモンでは？

**栄斗**　やはり陳羣と張梁ですね。二人とも計略が強いというか、強過ぎですね。この二人はどこかがおかしい気がする(笑)。

※予定では1回で終わる予定でしたが、あまりにも「ためになる&面白い」お話を聞かせていただいたので急きょ、前後編に変更！　次回の後編は、Ver.1.003の中から代表的なデッキへの栄斗流対策をいくつかピックアップしてご紹介。

（8月14日　エンタープレインにて）



イラスト:Wolfina

【SR】龐徳：龐徳は「特攻戦法」要員です。「特攻戦法」で1回攻城される重みを知っている人は、必ず攻城中の龐徳を倒しにきます。その敵部隊が槍兵以外なら、騎兵突撃で処理できますが、問題は槍兵です。龐徳に直接当たらずに、横にずらして無敵槍を維持したまま城から出されると、こちらの突撃が迎撃されるんですよ。そういう場合は、その槍兵は無視して、槍兵が出てきた反対側を別の騎兵で攻城します。ダメージ計略に対しては、龐徳以外を計略範囲外に下げます。相手が龐徳にダメージ計略を使ってくれれば士気の面で有利になるんです。



イラスト:RARE ENGINE

【UC】程昱：程昱は槍兵なので、やはり対騎兵の迎撃要員として活かしたいですね。

「反計」は、計略を仕掛けてくる方向を絞るために使います。例えば、程昱を城門より右側に出して前に進め、その左側に曹操と賈詡、そして程昱の右側に龐徳と楽進を出す。こうすれば知力が低い龐徳や楽進が居る方からは計略を使われにくくなり、曹操と賈詡は知力が高いのでダメージ計略をくらっても、撤退しないですみます。

さらに、この形だと相手は曹操側から応戦してくることが多く、その場合こちらの武将が撤退する順番が良くなるのもポイントです。



イラスト:風間雷太

【R】楽進：コストパフォーマンスのいい騎兵として入れています。そして勇猛持ちのため一騎打ちで敵主力を倒すことが期待できます。さらに「覇者の求心」がかかれば、武力9の騎兵に化けるので、相手の主力武将にも対抗できるようになります。仮に、楽進一人の状態になっても、武力4の突撃は低武力武将相手にはプレッシャーになり、攻城意志をそぐことができます。また、「強化戦法」は士気が4と軽めで、武力が4上がるのでピンチの時に重宝しますね。メインとして使う計略ではありませんが、保険として使う分には十分強力な計略といえます。

# 待望の稼働までもう少し!

# THE KING OF FIGHTERS XI™



ついに発売まで1カ月を切った、シリーズ最新作『ザ・キング・オブ・ファイターズ XI』。今月は、来る稼働日に備えて新キャラの大まかな解説と、各種システムの詳細を追っていくぞ。新キャラ選択の際の指針にしてほしい。

Text:極限堂

**ザ・キング・オブ・ファイターズ XI**

| | |
|---|---|
| ■メーカー | SNKプレイモア／セガ |
| ■ジャンル | 2D対戦格闘 |
| ■操作方法 | 8方向レバー＋5ボタン |
| ■発 売 日 | 2005年10月下旬予定 |
| ■使用基板 | ATOMISWAVE（ロムカートリッジ） |


※掲載内容はすべて開発中のものであり、改良のため変更される可能性があります。



## アーデルハイド

Adelheid

### アーデルハイド再び参上!

前作『KOF 2003』で中ボスとして妹のローズと一緒に登場し、人気の高かったアーデルハイドが、CPU戦で登場することが判明した。

前作で使ってきた飛び道具や突進技などは健在で、そのほか巨大飛び道具の新超必殺技なども繰り出してくるぞ。スピーディーに動くため、その動きに幻惑されてしまいそうになるが、がんばって倒してさらなるステージへ進んでいきたい。どうやら中ボスはアーデルハイドだけではないようなのだが……。

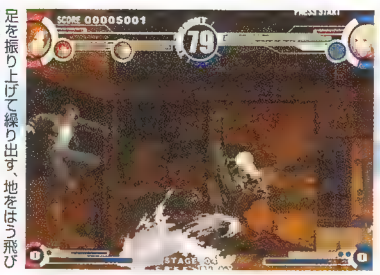
移植版としてプレイステーション2で発売されている『KOF 2003』では、アーデルハイドをプレイヤーキャラとしても使うことができたので、本作でも使用できることを期待してみたい!?



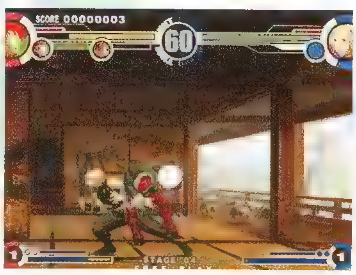
### 早くも中ボスが判明!?

## アーデルハイド登場!

『KOF 2003』の中ボス、アーデルハイドがCPU戦で登場するという情報をゲット。一体どういう形で登場するかは、実際にプレイして確かめてくれ。



足を振り上げて繰り出す、地をはう飛び道具。スキは小さい。



素早く突進してくるガード不能技で、くらうと画面端まで運ばれてしまう。



スライディング攻撃から、蹴りを放ちつつ飛び上がる新技を確認!



巨大な飛び道具を放つ超必殺技のようだ。弾速が速いので回避は難しい?



新キャラ使い勝手CHECK

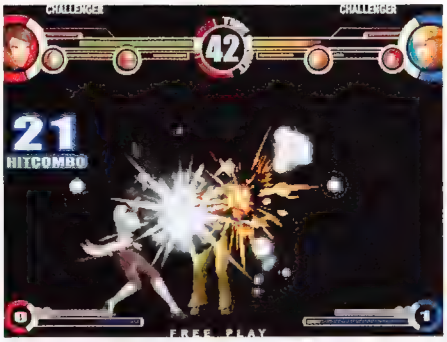
# エリザベート・ブラントルシュ



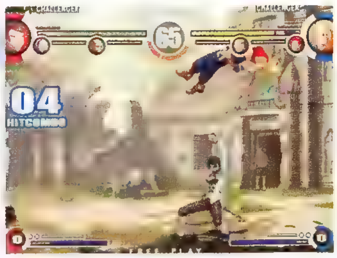
武器を使って攻撃を繰り出すため、ほかの新キャラよりもややリーチが長め。

必殺技は射程の短い飛び道具や追撃が可能な当て身系の技、連続技に重宝しそうな突き上げアッパーのほか、コマンド投げの超必殺技などバランスよくそろっている。

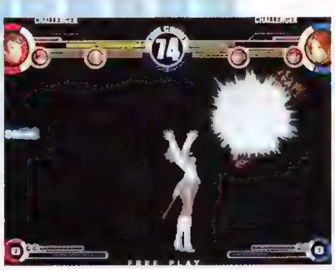
身軽で機動力があり、ほかの新キャラに比べてクセが無いため、オーソドックスな闘いができる。新キャラの中でもかなり扱いやすいぞ。




前方に大量の光を繰り出す技で、多段ヒットするリーダー超必殺技だ。




アッパー系の必殺技で、ヒットすると相手を浮かせることができる。




コマンド投げ扱いの超必殺技。相手を宙に浮かせ、大量の光を放つ。

新キャラ使い勝手CHECK!

# オズワルド



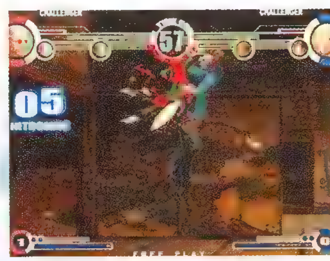
必殺技の種類が豊富で、必殺技の多くは別の必殺技に派生したり、追加入力できるなど、特殊な性質を持つ。

投げたカードが時間差で落下して相手に襲いかかる飛び道具や、攻撃を受けた瞬間に当て身に転じる技などもあり、非常にテクニカルな雰囲気が漂うキャラとなっている。

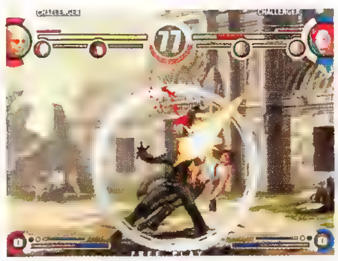
通常技も含めて若干クセがある感じのするオズワルドだが、腕に自信があるなら使いこなしてみよう。




突進後、ヒット時は画面端まで運びカードで切り刻むリーダー超必殺技。




タイミングよく技を出せば、相手をたたき付ける演出が加わり高威力に！




カードで円を描きながら、瞬時に相手を切り付ける超必殺技だ。

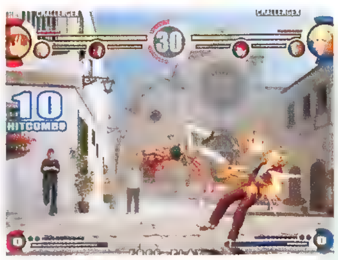
新キャラ使い勝手CHECK!

# 桃子

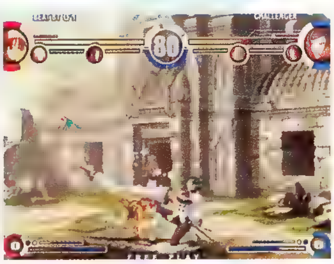


連係始動技から様々な技に派生させて、そこからさらなる派生へつなげていくという攻めが得意なキャラ。『KOF2002』アンヘルの、アンチエインに近い感じと思ってもらえば分かりやすいと思う。

連係の組み合わせなど覚えることが多いため、最初は操作に苦労するが、その分マスターすればバリエーション豊かな攻めが展開できるので、やりがいのあるキャラだ。愛を持って練習しよう！




タイミングよくボタンを押して技をつなげていく超必殺技だぞ。




連係の始動技となる技で中段攻撃となっている。ガード崩しに有効!?



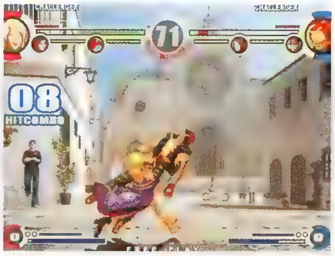

レーザーのような巨大な気を放つ、リーダー超必殺技だ。

# B.ジェニー

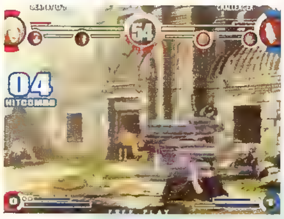



コマンド投げや発生の早い中段といった、直接的なガード崩し手段は持っていないが、突進技のガフルトマホークや、多段ヒットする飛び道具のバッフルズを使った横への押しで攻めることができそうだ。

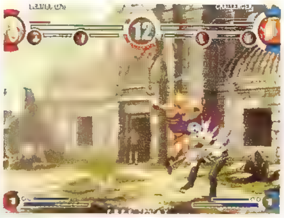
ほかにも、空中必殺技のハリア・ビーでジャンプの軌道を変化させての、意表を突く攻撃が有効だろう。後方ジャンプから狙いを定めて出そう。



リーダー超必殺技は当て身技となっている。相手の攻撃を読んで決めよう。



無数の蹴りを放つ超必殺技。連続技に組み込んで使おう。



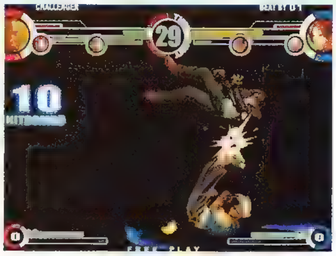
ガフルトマホークは中段攻撃だが、発生は早くないぞ。

# ダック・キング

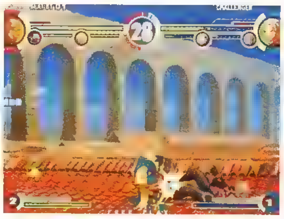



投げ技のブレイクスパイラルでプレッシャーを与えながら攻めるのが有効そうだ。突進技のヘッドスピンアタックは空中でも出せて、めくりを狙える。ヒット時にはタイミング次第で通常技につなげられるので、攻めの起点に使っていくといい。

プレイヤーの個性が出る、面白い通常技や特殊技を数多く持っているので、操作していて楽しいぞ。



リーダー超必殺技は、何と空中コマンド投げ。鋭い読みでかっこよく決めたい。



ダウン中の相手を攻撃する、ちょっと変わった攻撃だ。



タイミングよくボタンを押して攻撃をつなげる超必殺技だ。

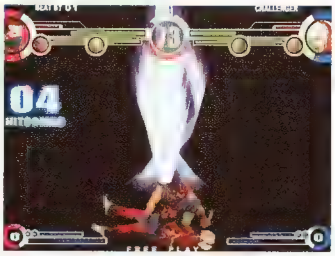
# 如月 影二



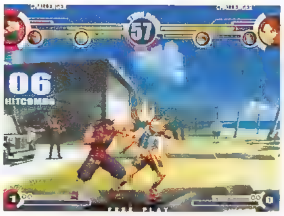

ヒット確認しやすい2段技の近距離立ちDや、対空に使えるしゃがみCなど、性能のいい通常技が多いので、扱いやすい印象を受ける。

必殺技の気孔砲と骨破斬りはどちらもけん制に使いやすく、ヒット時には強制ダウンを奪えるおまけ付き。

見た目で気に入った人はもちろん、初心者にも安心しておすすめできるキャラとなっているぞ。



リーダー超必殺技はコマンド投げ。この技が使える状態では、ガードを崩しやすくなるだろう。



乱舞系超必殺技の斬鉄蟷螂拳は、連続技で役に立つ。



素早く長い距離を移動する骨破斬りが便利だ。

# 藤堂 香澄

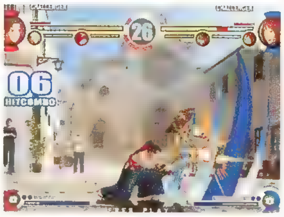



上・中・下3種類の当て身を駆使して、プレッシャーを与えながら闘うキャラだ。通常技の性能が高いわけではないので、当て身をうまく使いながら相手をさばいていこう。

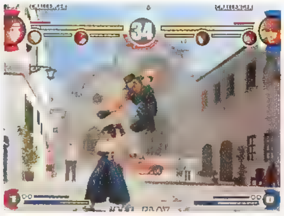
必殺技の重ね当ては意外とリーチが長く、空中でも出せるため、主力けん制技として活躍する。攻める際は、打撃投げの竜巻槍打を使ってガードを崩していこう。



当て身が得意な香澄は、リーダー超必殺技が当て身となっている。華麗に決めて大ダメージだ。



複数の巨大な重ね当てを飛ばす、超重ね当てだ。



当て身技を使いこなして、相手の心を砕いてしまおう。

予習必須! 要チェック!!

# 押さえておきたい重要システム

稼動開始直後から回りに差を付けるため、基本的なことを頭に入れてイメージトレーニングをしておこう。妄想せよ!



## クイックシフト

攻撃をキャンセルして交代し、攻め継続や連続技にするのがクイックシフトだ。

### クイックシフトの基礎知識

スキルポイントを一つ消費するクイックシフトは、通常技や超必殺技など、基本的に打撃技であればどの技でもキャンセルして交代できる。飛び道具とリーダー超必殺技には使用できない。

また、クイックシフトは地上でしか行なえないので、ジャンプ攻撃や空中判定となる技には使用不可能となる。

交代で呼び出されたキャラは画面端から素早く跳び込んでくる。このとき、任意のボタンを押すことでジャンプ攻撃を出せる。この攻撃はジャンプ攻撃扱いなので、しゃがみガードができないぞ。

控えのキャラに交代するという性質上、最後の一人という状態ではクイックシフトが使用不能な点に注意しよう。

### 実戦的な使用方法

まず覚えたいのが、クイックシフトを連続技に組み込んで使うこと。控えのキャラに交代して連続技をつなげていくことで、より大きなダメージを与えることができる。

通常では超必殺技を決めれば連続技が終わってしまうが、クイックシフトを使えばさらに攻撃をつなげられるぞ。

他にはリョウの➡＋Aなどの中段攻撃にクイックシフトを使い、連続技につなげるのも有効な使い方だろう。

さらに起き上がりなどに必殺技を出した際のフォローにも使える。庵の強鬼焼きなどを出したら、ヒット／ガードを問わずクイックシフトを使っておけば、ガード時には反撃を受けないし、ヒット時には連続技を決められるのだ。

超必殺技にクイックシフトを使い連続技をつなげよう。

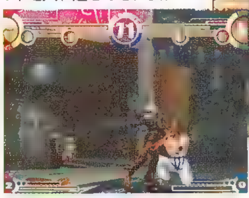




出現するときの攻撃はしゃがみガードできない。

無敵技をぶっ放し、クイックシフトを入れ込むのもアリ!?





中段攻撃からのクイックシフトでガードを崩そう。

## セービングシフト

防御的行動のセービングシフト。相手の連続技から抜け出せる可能性があるぞ!

### セービングシフトの基礎知識

セービングシフトとは、相手の攻撃をくらっている最中に味方に交代できるシステムのことで、スキルポイントを二つ消費して行なえる。

登場する控えのキャラは攻撃を出しながら跳び込んでくる。この攻撃はノーダメージだが、ヒット時に相手が吹き飛ぶので仕切り直しにできる。

ただし、登場するキャラが無敵というわけではないため、登場して代わりに攻撃をくらってしまうこともあり得る。

基本的に、地上でのくらいモーション中なら多くの攻撃に対してセービングシフトを使用できるが、ダウンする技、超必殺技&リーダー超必殺技、投げ技、自分のキャラが空中に居るときは、使用が不可能となっている。

### 実戦的な使用方法

実戦では、主に連続技を決められそうなときに使う。スキルポイントがたまっているのであれば失敗してもフォローできるので、強気に大胆な行動を取るのも面白い。

上記のように超必殺技にセービングシフトはできないが、例えば通常技↓(暗転)↓超必殺技という連続技で、暗転を見てから通常技にセービングシフトを使えるので、うまくいけば相手のパワーストックをムダ使いさせられるのだ。

ダウンする技などには、セービングシフトが使えない。





登場するキャラは無敵状態ではないことに注意。

セービングシフトで切り返しに成功! 有効な使い方だ。





暗転されてもあきらめるな! 今年は奥の手がある。

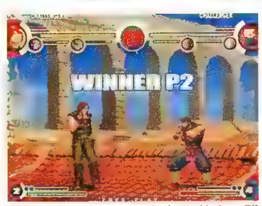
やばい! 連続技の始動技をくらってしまった……、



## ジャッジメントインジケーター

攻撃を当てるとタイム下のゲージが自分に傾いていく。基本的に弱攻撃より強攻撃の方がゲージは大きく動き、相手のキャラを倒すとより大きくゲージは動く。

時間切れの際は、このゲージで勝敗が決まるぞ。



タイムオーバー時の勝敗は、体力の残量では決まらない!

## ゲージあれこれ

本作では、攻撃をガードさせた場合のパワーゲージ増加量が極端に少ない。そのため、パワーゲージをためにくい印象を受けるが、仲間が倒されると自動でパワーストックとストックのMAXが一つ増えるぞ。



ガード時(左)とヒット時(右)を比べれば、その差は明らかだ。

**次号必見! いよいよ大ボリュームで攻略開始!!**

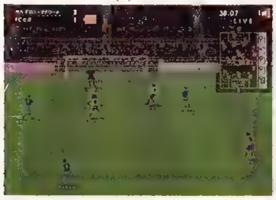
WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2004-2005

WCCF PREVIEW

# 欧州4カ国が新しいステージ!! サッカーファンを夢中にさせる、WCCF(ワールドクラブチャンピオンフットボール)の魅力に迫る!!

## ステージはセリエAから いよいよ欧州4カ国へ拡大!

アーケードゲームとトレーディングカード、2つの要素が融合し、画期的なシステムで史上空前の大ヒットとなった、サッカー監督ゲームWCCF。選手カードをフィールド上に並べると、瞬時にカード位置とプレイデータを読み込み、画面上に選手が登場。フィールド上のカードを動かすことによって、フォーメーションが自在に操れ、まるで自分で実際に有名選手を動かしている興奮に浸れるのだ。すでに、選手カードの累計出荷枚数は2億枚を突破し、勢いは止まることを知らない。そんな波に乗っているWCCFが、さらにパワーアップ。ゲームのステージが、セリエAから欧州4カ国へと拡大した。さらに、2部リーグ制導入や全国ネットワーク大会の開催で、またもや、サッカーファンを夢中にさせそうだ。



ゲームを始めるには、まずスターターパックを購入することから始まる。このスターターパックには、チームデータが記録されるクラブチームカードと、ゲームで実際に動かしながら使用する選手カードが11枚入っている。クラブチームカードをゲームの筐体に差し込み、「監督契約」を結ぶとゲームのスタートだ。クラブチームの監督として、監督名、チーム名、ホームタウン、ユニフォーム、エンブレムなどの基本項目を決定しよう。チームの体制が固まったら、選手カードをフィールド上に配置し、選手登録を行う。選手やフォーメーションが決定したら、いよいよ監督として、采配を振るう時だ。試合はもちろんのこと、チーム状態を把握しながら向上させたい項目を練習で強化したり、コミュニケーションをはかりたい選手を監督室に呼び、モチベーションを高めることも重要なポイント。ちなみに、今回よりレギュラーリーグは2部制を採用。まずは下位の2部からスタートし、昇格を目指して戦っていこう。






## カードがフルモデルチェンジ。伊・英・西・蘭、各国の有名クラブチームの選手たちが登場!

ステージは前回までのセリエAから、イタリア、イングランド、スペイン、オランダの4カ国へと拡大。各国の有名クラブチームで活躍する実在の選手がカードになって登場する。選手カードはゲーム1クレジットにつき、新しい選手カードがランダムに1枚ずつ払い出されるので、選手カードを集める楽しみがさらに広がったわけだ。選手カードが増えてきたら、自分だけのWCCF的最強イレブンを構築していこう。カードをコレクションすることもまた、サッカーファンの心をくすぐる大きな要素だ。通常のレギュラーカードに加えて、レアカードやスーパーレアカードなるものも存在する。すべてを制覇するか、好きなチームや選手を集中的に集めるか、ゲームセンターにはトレーディングボードも設置され、カードの交換も活発に行われているので、参加してみるのも面白いだろう。

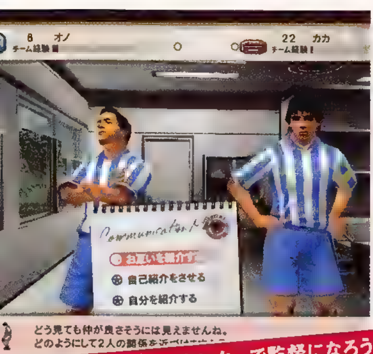
## 日本最強のクラブチームを目指し、毎週繰り広げられる、全国ネットワーク大会。

WCCFが待望のネットワーク対応。全国大会が毎週開催されている。各店舗大会でゲームをし、店舗チャンピオンになると、そのチームの戦術やフォーメーションなどのデータがCPU化。それ以後の大会は、データ同士の対戦が自動的に行われ、最強チームが決まる仕組みだ。

新要素満載で、より深く世界に浸れるWCCF EC。いままで遊んで来た人はもちろん、まだ未体験のサッカーファンも夢中に楽しめること間違いない。ゲームセンターで監督手腕が試される時だ。




目印はこのフラッグだ!




さあ、ゲームセンターで監督になろう!





※本ゲームの選手カードのデータは2004-2005のシーズンによるものです。

「月刊アルカディア」編集部が選ぶ

# WCCF EC的ベストイレブンだ!!




## 編集部の決め手!

堅いセンターバックと、速いサイドバックで守備を固める。攻撃はビセンテのサイド突破や、アイマールのスルーパスからファン・ニステルローイが決めるという感じ。あと、モリーナは良いキーパーですよ。

本誌以外の雑誌が選んだベストイレブンはココでチェック! » www.wccf.jp

# アーケード ニュースアナライズ

季節はいよいよ秋。やっと過ごしやすくなってきたというところでしょうか。さて今月は、例年以上の盛り上がりを見えた第43回アミューズメントマシンショーリポート、携帯アプリへの移植が決定した『マジアカ』情報、正真正銘の「全一」プレイが収録された『ケツイ』攻略DVDなどの情報をお届け。秋の夜長も楽しみがいっぱいです！

Event

## 第43回アミューズメントマシンショー、大好評のうちに閉幕！

**毎年恒例の新作アーケードゲームの祭典は、去年を大幅に上回る満員御礼！**

**http://www.am-show.jp/**

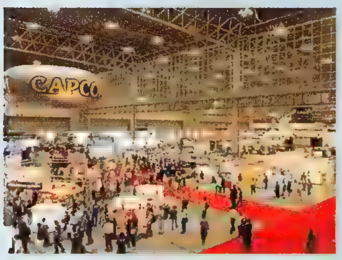
去る9月1日（木）から9月3日（土）にかけて、新作アーケードゲームの祭典、第43回アミューズメントマシンショーが開催された。

ここで特筆しておきたいのは、今回の来場者数の多さ。去年比で、一般公開日は60%増、来場者数総計でも30%増の大賑わい！

今回のショーでは、『バーチャファイター5』の制作発表や『鉄拳5 DARK RESURRECTION』のプレイアブル出展などもさることながら、20代後半～30代のユーザーを狙い撃ちの『北斗の拳』や『機動戦士ガンダム 戦場の絆』、小学生層にロングヒットを飛ばし続けている『甲虫王者ムシキング』の流れを組む『古代王者恐竜キング』など、あらゆる年齢層が楽しめるショーになっていた。小倉優子さんや、アニメ「ドラゴンボールZ」の主題歌でおなじみの影山ヒロノブ氏など大物ゲストの登場も、盛り上がりに一役買ったといえる。今回も期待の新作が多数発表・出展されたアミューズメントマシンショー。それらの最新情報は、今後、随時本誌で紹介していくので期待していてほしい。




開場約10分後のバンプレストブースの様子。早くも60分待ち……。（写真左上）
『恐竜キング』のステージイベントに駆け付けてくれた小倉優子さん。（写真右上）
ケイブブースのコスプレイヤーさんは今回も健在でした（笑）！（写真左）
大勢の観客で盛り上がるライブ風景。会場がライブハウスと化した瞬間？（写真下段）




**第43回アミューズメントマシンショー来場者数**

| | |
|---|---|
| 9月1日（業者日） | 15,790名<br>前年来場者数：13,637名 |
| 9月2日（業者日） | 13,067名<br>前年来場者数：10,641名 |
| 9月3日（一般公開日） | 15,498名<br>前年来場者数：9,538名 |
| 来場者数総計 | 44,355名<br>前年来場者数：33,816名 |

News

## セガ2005年度イメージキャラクター決定！

**http://sega.jp/**

株式会社セガが全国に展開するアミューズメント施設の2005年度イメージキャラクターに、アイドルの小倉優子さんが起用されたぞ！　8月31日に記者発表会が行なわれ、同日から東京・渋谷ギーゴの壁面に「巨大ゆうこりんポスター」が登場！　道行く人にセガのアミューズメント施設の楽しさをアピールしているぞ。また、小倉優子さんはほかにも、「セガモバ」、「セガの日」などのイメージキャラクターとしても活動していくとのこと。ファンは要チェックだ！



記者発表会では、妖精をイメージしたコスチュームで登場した小倉優子さん。



小さくて分かりづらいが……巨大ポスターの真下、渋谷ギーゴ2Fバルコニーに、ゆうこりん本人が登場！

**PRESENT!** セガ様から、小倉優子クリアファイルとQUOカードのセットを5名様分いただきました。申し込み方法は、68ページの本誌プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

## あの『マジアカ』が携帯アプリになって登場！

2005年9月、全国オンライン対戦クイズゲーム『クイズマジックアカデミー』が携帯アプリになって登場！　同社の運営する携帯サイト「コナミネット DX」内で配信が開始されているぞ。

本作は「全国オンライントーナメントモード」、「イベントモード」という二つのモードを実装。携帯のキャリアを越えて、全国のプレイヤーと対戦が楽しめるぞ。クイズの出題形式は、○X、四択など、全八種類が取りそろえられている。

秋の夜長には、自宅でも『マジアカ』を楽しんでみてはいかが？

**PRESENT!** コナミ様から『クイズマジックアカデミー』カードフォルダ付きネックストラップを3名様分いただきました。申し込み方法は、68ページの本誌プレゼントコーナーをご覧ください。




クイズゲームの本作は携帯で遊ぶのにうってつけ。これでどこでも『マジアカ』ができる！

**クイズマジックアカデミー（携帯アプリ）**
●**配信サイト**：コナミネット DX内
●**対応キャリア**：iモード（FOMAのみ）、EZweb
●**情報料**：コナミネット DX登録料月額300円（税込315円）＋ゲームクレジット課金（3ゲーム105円）

Release

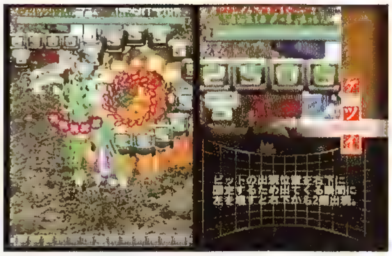
## 超絶プレイに酔いしれろ！　攻略DVD「THE SECOND APOCALYPSE ケツイ 絆地獄たち」発売！

**http://www.inhgroup.com/**

アーケードゲームの攻略DVDを多数輩出している株式会社INHから、重厚な世界観と、敵機に接近しなければならない独特の稼ぎシステムが特徴的なシューティングゲーム『ケツイ』の攻略DVDが発売されることになった。

本DVDの製作にあたって、「全国1位のハイスコア映像を収録する」というコンセプトの元、A-TYPEのプレイを太菱氏が、B-TYPEのプレイをSYO氏がそれぞれ担当。ゲームセンターで、一般のプレイヤーたちと同じ条件でプレイした結果、両タイプともに、全国1位スコアを記録したとのことだ！(2005年9月時点)

また、購入特典として、豪華アレンジャーによる新アレンジ曲を含んだ「パーフェクトサウンドトラック」と、貴重な資料が満載の「公式設定資料集」が付属する。『ケツイ』のすべてが凝縮されて詰まったこの1本、シューターは必携だ！



画面の右側には、稼ぎのポイントを説明する拡大画像とテロップが入る。要所でのポイントを理解すればするほど、このスーパープレイのすごさが分かるハズ。

**THE SECOND APOCALYPSE ケツイ 絆地獄たち**
- **発売日**：2005年10月31日(月)
- **型番**：INDV-0106
- **価格**：7,340円(税込)
- **内容物**：DVD×1枚、CD×1枚、A5版ブックレット×1冊
- **付属特典**：
  - ・ケツイ 絆地獄たち パーフェクトサウンドトラック
    アーケード版、モバイル版に加え、新録のアレンジバージョンを収録！
  - ・ケツイ 絆地獄たち公式設定資料集
    メーカー秘蔵の設定資料やデザイン画を余すところなく書籍化！

PRESENT!　株式会社INH様から、攻略DVD「THE SECOND APOCALYPSE ケツイ ～絆地獄たち～」を3名様分いただきました。詳しい応募方法は、68ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。



Release

## 彩色済み完成版フィギュア「アテナ」予約開始！

2005年12月に、エンターブレインのフィギュアブランド「和風堂玩具店」より、SNKのアクションゲーム『アテナ』の主人公、アテナが完成品フィギュアとして発売されることになったぞ！　この号が発売されるころには、全国のショップで予約が開始されているハズ。気になったら今から予約をしておこう！



懐かしの初代アテナ。『NBC』でその存在を知ったプレイヤーも多いのでは？

**彩色済み完成版フィギュア「アテナ」**
- **発売日**：2005年12月予定
- **予価**：7,480円(税込み)
- **仕様**：彩色済み完成品PVCフィギュア
- **サイズ**：1/6スケール(全高約26cm)
- **材質**：PVC(一部ABSを含む)
- **原型製作**：中山栄治

PRESENT!　和風堂玩具店から、彩色済み完成版フィギュア「アテナ」を3名様にプレゼント！　詳しい応募方法は、68ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

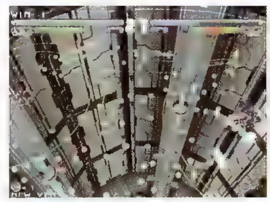


Release

## 『旋光の輪舞』マルチプラットフォーム展開始動！

**http://www.grev.co.jp/**

本誌攻略記事でもおなじみの弾幕対戦アクションシューティング『旋光の輪舞』。同作の家庭用ゲーム機への移植がついに正式決定したぞ！　気になるプラットフォームはXbox360。Xboxの後継機なだけに、通信対戦の実装に期待が持てそうだ。また、2006年2月をめどに、携帯アプリにも移植されて配信されることになったぞ！　『旋光』プレイヤーは期待して待て！



追加要素などはあるのだろうか？　新ハードでの登場だけに、期待は高まる一方だ。

**旋光の輪舞(仮)**
- **発売日**：2006年発売予定
- **価格**：未定
- **プラットフォーム**：Xbox360
- **ジャンル**：対戦アクションシューティング

**携帯アプリ『旋光の輪舞』**
- **配信開始時期**：2006年2月予定
- **予定対応機種**：Docomo…FOMA900以降　au…BREW各機種　vodafone…3GC以降

PRESENT!　グレフ様から、『旋光の輪舞』オリジナルサウンドトラックを3名様分いただきました。詳しい応募方法は、68ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。



Event

## 人気アトラクションがパワーアップして登場!!

**http://sega.jp/joypolis/tokyo.html**

東京ジョイポリス5Fにある大人気アトラクション「激流～ワイルドリバー～」が、このたび、さらにパワーアップいたしました！　その名も「ワイルドリバー～スプラッシュ！～」！　何と、今度は本物の水しぶきが襲いかかってきます！

リアリティー抜群です。洞窟を出ると、そこは標高3,000メートルの高地。そこから一気に激流を下り、全長1,000メートルの滝つぼ落下！　突風と水しぶきが容赦無く襲い掛かります！　果たして、あなたはこのまま無事に生きて帰れるのか!?　セガ・アドベンチャーカンパニーNo.1ガイドの、ワイルド・ジョニーが案内する、抱腹絶倒の激流下りツアーです。ぜひご参加ください！

**ワイルドリバー ～スプラッシュ！～**
- **定員**：12名
- **対象**：身長110cm以上
- **料金**：500円(税込)

JOYPOLIS SEGA

PRESENT!　セガ様から、ジョイポリスのチケットを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、68ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

## そこに山があるから「食べ」るんじゃ！

**http://www.teamnamja.com/**

なぜ山に登るのか？　それは、そこに山があるから。では、なぜモンブラン(フランス語で"白い山"の意)を食べるのか？　それは、そこにモンブランがあるからなんじゃ！

ナムコ・ナンジャタウンでは、秋が旬のモンブランを心ゆくまで味わえる「モンブラン博覧会」を開催中なんじゃ！(2005年12月4日(日)まで)開催期間中は、栗をふんだんに使ったおなじみのモンブランを始め、ふわふわロールケーキにたっぷりの栗ペーストが乗った「キャラメルもんぶらんロール」、栗きんとんを使った「和風モンブラン」など、聞くだけでヨダレが5リットルくらい出てしまいそうな150種類以上のモンブランが大集合！　今秋はナンジャタウンでモンブラン三昧なんじゃ！



全モンブランを踏破(完食ともいう)するんじゃ！

PRESENT!　ナムコ・ナンジャタウン様から、ナムコ・ナンジャタウンのパスポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、68ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

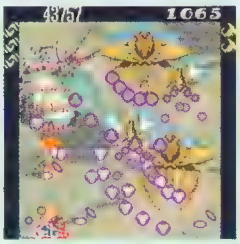
# ゲーセン横丁　出張かわら版

**ケイブ携帯サイト「極上⚡シューティング　ゲーセン横丁」最新情報！**

## 代理 店長と仮面の最速レビュー

Vodafone　今回の新作：虫姫さまDX

**ゲー横店長代理（以下店代）**：『虫姫さまDX』の集大成、メガアプリ版がついに登場です！
**アルカデ仮面**：……あのぅ。ウルトラモードをプレイすると、殺意すら感じるのですが？（汗）
**店代**：追加ボイスで癒されつつ絶望してください！



レコ姫のセリフの増加など、追加要素が満載。撃ち込みカウンタや、死の香りがするウルトラモードの追加でやり込み度もアップだ！

Docomo　Vodafone

## 『エスプレイドDX』ついに配信開始！

待ち望んでいたファンも多かったと思われる、『エスプレイド』のDX版アプリがついに10月中旬に配信開始！　大容量アプリの性能をフルに活かして生まれ変わったその完成度を、自分の目で確かめろ！

**『エスプレイド』とは？**

1998年発売。自機が人間（超能力者）という斬新さで注目を集め、そう快感あふれるシステムやプレイしやすい難易度、感動的な演出で、幅広く人気を集めたケイブ屈指の名作。



アーケード版と比べても見劣りしない美麗なグラフィックを見よ！　16倍ボーナスで稼ぎまくる快感がここによみがえる！



主人公・相模祐介（上）を筆頭に、魅力的なキャラが多数登場！

## BREW版『虫姫さまDX』配信迫る！

『虫姫さまDX』のBREW版が、9月末～10月中旬に配信予定だ！　これでゲーセン横丁対応三機種すべてで『虫姫さまDX』が遊べるようになり、今ゲー横は『虫姫さま』一色！　秋の夜長に、虫の声を聞きつつ遊んでみては？

### ゲーセン横丁の歩きかた

今月のアルカディアパスワード:sarqwadejh
※横丁かわら版内でおまけがDLできる！（非会員もOK）

| iモード | vodafonelive! | EZweb(au) |
|---|---|---|
| メニューリスト | メニューリスト(vodafonelive!) | TOPメニュー |
| ゲーム1 | ケイタイゲーム | カテゴリで探す |
| ゲーム1(mova) → アクション / アクション(FOMA) | ゲームパック | ゲーム |
| | | 総合 |

「極上⚡シューティング ゲーセン横丁」



## 薔薇庭園の優雅なお茶会

～ママ・テレサと5人の娘たちの『薔薇』情報～

**テレサ**：さて、今回のお茶会の席には、末娘の……あら？
**メイディ**：（走ってきつつ）ママ～、三時だからおやつちょうだい！
**テレサ**：9月末配信のFLASHアプリを紹介したらね。
**メイディ**：む～。今度のアプリはメイディの出番なんだっけ？
**テレサ**：確か飛鉄人を、街まで突撃させて……どうするのかしら？
**メイディ**：ママのために、ニンゲンをいっぱいやっつけるの！
**テレサ**：ふふ……いい子ね。頑張れば、もっとご褒美をあげますよ。
**メイディ**：うん！　ママ大好き！　メイディ、もっとやっつけてくるね！

**街を目指して空から突撃降下！**




迎撃を避けつつ、飛鉄人を街まで突撃させればメイディも大喜びだ！


※今回掲載している画面写真は開発中のものです。

## てあたりしだいゲームリスト

2005年9月20日現在

| | | |
|---|---|---|
| ●2005年10月発売予定のタイトル | | |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| UNDER DEFEAT | [illegible] | 縦スクロールシューティング |
| ●2005年11月発売予定のタイトル | | |
| COBRA THE ARCADE | ナムコ | ガンシューティンング |
| ●今秋発売予定のタイトル | | |
| ラジルギ | [illegible] | [illegible] |
| ●2005年12月発売予定のタイトル | | |
| ESPGALUDA II | ケイブ／AMI | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| ●2005年冬発売予定のタイトル | | |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 鉄拳5 DARK RESURRECTION | ナムコ | 3D対戦格闘 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Quest of D Ver.2.0 [illegible] | [illegible] | ネットワーク[illegible] |
| ●2005年発売予定のタイトル | | |
| 機動戦士ガンダム0079 カードビルダー | バンプレスト | タクティカル[illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| ●今冬発売予定のタイトル | | |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| SEGA GOLFCLUB Version2006　NEXT TOURS | セガ | ネットワーク対応ゴルフゲーム |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| THE HOUSE OF THE DEAD Ⅳ | セガ | ガンシューティング |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| ●発売時期未定のタイトル | | |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | タイトー | ガンシューティング |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 機動戦士ガンダム 戦場の絆(仮) | ナムコ／バンプレスト | ドームスクリーン式[illegible]チーム対戦ゲーム |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 超ドラゴンボールZ | バンプレスト | 対戦アクション |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| AFTER BURNER(仮称) | セガ | フライトシューティング |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| DragonSlayer AC(仮) | アルゼ | 未定 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| HALF-LIFE 2 SURVIVOR | Valve Corporation／タイトー | FPS(1人称シューティングゲーム) |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| ΨΦ(サイファイ) | セガ | タッチパネルアクションシューティング |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Virtua Fighter 5 | セガ | 3D対戦格闘 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| XANADU AC(仮) | アルゼ | 未定 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Ys AC(仮) | アルゼ | 未定 |

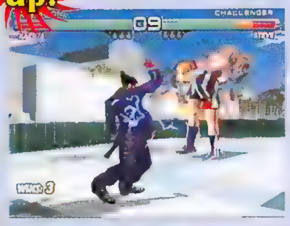
# ARCADIA DATABASE
## アルカディア データベース



## ビデオゲームランキング

Pick Up!

### 1位　鉄拳5 Version. 5.1



『鉄拳5 Version. 5.1』が今月の初登場第1位。昨年12月に『鉄拳5』が登場して以来、9カ月間ずっと1位を守り続けていたわけだが、バージョンが5.1に変わっても1位を死守。『同 DR』の発売までこの人気が続くのだろうか？

| メーカー | ナムコ |
|---|---|
| ポイント | 201.0 |

| 順位 | タイトル<メーカー> | ポイント |
|---|---|---|
| 1 | 鉄拳5 Version.5.1〈ナムコ〉 | 201.0 |
| 2 | 機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.〈バンプレスト〉 | 155.8 |
| 3 | MELTY BLOOD Act Cadenza〈エコールソフトウェア／セガ〉 | 140.7 |
| 4 | GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL〈アークシステムワークス セガ〉 | 125.6 |
| 5 | WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003〈コナミ〉 | 115.6 |
| 6 | Virtua Striker 4〈セガ〉 | 105.5 |
| 7 | Power Smash 2〈セガ〉 | 100.5 |
| 8 | VIRTUA STRIKER 2002〈セガ〉 | 90.5 |
| 9 | THE RUMBLE FISH 2〈ディンプス／セガ〉 | 85.4 |
| 10 | 鋳薔薇〈ケイブ／AMI〉 | 80.4 |
| 11 | THE KING OF FIGHTERS 2002〈SNKプレイモア〉 | 75.4 |
| 12 | 雷電Ⅲ〈モス／タイトー〉 | 70.4 |
| 13 | お手並み拝見FINAL〈タイトー〉 | 65.3 |
| 14 | ぷよぷよフィーバー〈セガ〉 | 60.3 |
| 15 | 上海 万里の長城〈テクモ／サンソフト・サクセス〉 | 55.3 |
| 16 | STRIKERS 1945 PLUS〈クロスノーツ彩京〉 | 50.3 |
| 17 | ホットギミック インテグラル〈クロスノーツ彩京〉 | 45.2 |
| 18 | TETRiS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS〈アリカ／クロスノーツ彩京〉 | 40.2 |
| 19 | METALSLUG4〈SNKプレイモア〉 | 35.2 |
| 20 | E雀ハイスクール〈セイブ開発〉 | 30.2 |

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

## ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

Pick Up!

### 13位　アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦



今月の初登場13位は『アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦』。数々のバージョンアップを繰り返しながら根強い人気を維持する同ゲーム。この8月には、システムの改良と新カードを追加。これによる人気の再燃は必至だろう。

| メーカー | セガ |
|---|---|
| ポイント | 85.7 |

| 順位 | タイトル<メーカー> | ポイント |
|---|---|---|
| 1 | 三国志大戦〈セガ〉 | 187.8 |
| 2 | 麻雀格闘倶楽部4〈コナミ〉 | 138.4 |
| 3 | Quest of D〈セガ〉 | 131.8 |
| 4 | WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2004-2005〈セガ〉 | 128.5 |
| 5 | THE iDOL M@STER〈ナムコ〉 | 125.2 |
| 6 | 太鼓の達人7〈ナムコ〉 | 115.3 |
| 7 | Dragon Chronicleオンライン 天空大決戦〈ナムコ〉 | 112.0 |
| 8 | DrumManiaV〈ナムコ〉 | 108.7 |
| 9 | QUIZ MAGIC ACADEMY Ⅱ〈コナミ〉 | 105.4 |
| 10 | pop'n music12 いろは〈コナミ〉 | 98.8 |
| 11 | セガネットワーク対戦麻雀 MJ2〈セガ〉 | 92.3 |
| 12 | スリルドライブ3〈コナミ〉 | 89.0 |
| 13 | アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦〈セガ〉 | 85.7 |
| 14 | TIME CRISIS 3〈ナムコ〉 | 82.4 |
| 15 | GHOST SQUAD〈セガ〉 | 79.1 |
| 16 | BATTLE GEAR 4〈タイトー〉 | 65.9 |
| 17 | GuitarFreaksV〈コナミ〉 | 59.3 |
| 18 | THE HOUSE OF THE DEAD Ⅲ〈セガ〉 | 56.0 |
| 19 | TYPE TUNES〈アルゼ〉 | 52.7 |
| 20 | スリルドライブ2〈コナミ〉 | 49.4 |

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

## 協力店舗一覧

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| アドアーズ サンシャイン店 | 東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F | ☎03-3971-9601 | 大久保アルファステーション | 新宿区百人町2-17-2アルファビル B1～3F | ☎03-5330-8595 |
| アドアーズ渋谷店 | 東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F | ☎03-3496-5856 | ゲームプラザキューティ | 大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 | ☎06-6632-0170 |
| アドアーズ八王子店 | 東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビル B1～4F | ☎0426-48-1288 | KO-HATSU（コーハツ） | 大阪府大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F | ☎06-6352-3007 |
| アドアーズ町田店 | 東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F | ☎042-724-1477 | スガイ北24 | 北海道札幌市北区北23条西4丁目2-39 | ☎011-757-8540 |
| アドアーズ ミラノ店 | 東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1～3F | ☎03-3200-0884 | セガ ワールド 静岡 | 静岡県静岡市七間町4-2 静活プラザビル 2F | ☎054-252-3591 |
| イミグランデ相模原店 | 神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1 | ☎042-753-8881 | ハイテクセガ柏 | 千葉県柏市柏1-1-11 丸井デパート内 B1 | ☎047-163-9844 |

## アルカディア読者のゲーセン事情

今月の月替わりランキングは「読者のゲーセン事情」だ。早速見ていこう。

まず、ゲーセンに行く回数が最も多いのは大学生とフリーター。確かに、人生の中で一番自由な時間が多い時期といえるので、当たり前かもしれない。3位は専門学校生。これも年齢的にはアルバイトが容易になってくることから納得。続く4位が主婦。確かに読者に主婦も多いのだが、あまりにも積極的なゲーセンライフに少々びっくり。

さて続いては滞在時間ランキング。なんと、週間回数で4位だった主婦が堂々の1位。回数では大学生や専門学生に甘んじたが、滞在時間では5時間近い自由な時間を満喫。2位の高校生以下を大きく引き離す結果となった。また3位の中学三年生の長さも少々気になる。受験を控えつつも部活動が無くなるために時間ができるのだろう。もしくは受験勉強の反動か？

行き付けのゲーセン軒数は、さすがにフットワークの軽い高校生、行動範囲の広がる大学生に軍配が上がる。

この統計により、今のゲームセンターは主婦層に支えられている……のかもしれない（アルカディア読者に限っての話だろうが）。

■一週間にゲーセンに行く回数(平均)

| 順位 | 職業 | 行く回数(平均) |
|---|---|---|
| 1位 | 大学生 | 3.1 |
| 1位 | フリーター | 3.1 |
| 3位 | 専門学校生 | 2.6 |
| 4位 | 主婦 | 2.6 |
| 5位 | 高校一年生 | 2.5 |
| 5位 | 高校二年生 | 2.5 |
| 7位 | 無職 | 2.4 |
| 8位 | 会社員 | 2.3 |
| 9位 | 高校三年生 | 2.2 |
| 10位 | 中学三年生 | 2.0 |
| 11位 | 自営業 | 1.8 |

■1回当たりの平均滞在時間

| 順位 | 職業 | 滞在時間(平均) |
|---|---|---|
| 1位 | 主婦 | 4.8 |
| 2位 | 高校二年生 | 3.9 |
| 3位 | 中学三年生 | 3.8 |
| 4位 | 大学生 | 3.7 |
| 5位 | フリーター | 3.1 |
| 6位 | 高校三年生 | 2.9 |
| 7位 | 専門学校生 | 2.8 |
| 8位 | 高校一年生 | 2.3 |
| 8位 | 会社員 | 2.3 |
| 10位 | 無職 | 1.9 |
| 11位 | 自営業 | 1.8 |

■行き付けのゲーセン軒数

| 順位 | 職業 | 行き付け軒数(平均) |
|---|---|---|
| 1位 | 高校一年生 | 4.0 |
| 2位 | 大学生 | 3.2 |
| 3位 | 高校二年生 | 3.1 |
| 4位 | 無職 | 2.9 |
| 5位 | 専門学校生 | 2.8 |
| 5位 | 主婦 | 2.8 |
| 7位 | 高校三年生 | 2.5 |
| 8位 | フリーター | 2.4 |
| 9位 | 会社員 | 2.3 |
| 9位 | 自営業 | 2.3 |
| 11位 | 中学三年生 | 2.1 |

# ゲームセンターマップ

日本縦断

首都圏捜索隊編




今回は、8月24日に開通したばかりの「つくばエクスプレス」沿線にあるゲーセンを訪問。秋葉原〜つくば間で駅に近いお店をセレクトしてみました。

## つくばエクスプレス

① つくば / 研究学園 / 万博記念公園 / みどりの / みらい平 / 守谷 / 柏たなか / ② 柏の葉キャンパス / 流山おおたかの森 / 流山セントラルパーク

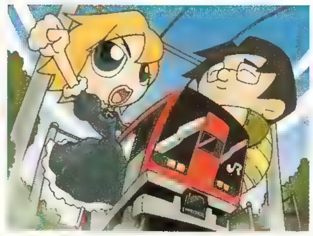
## 行ってきた人たち




『スターホース2』のサテライトが自分の仕事机だったら……と夢想するグータラ隊員。あれならきっと快適に寝られるはずだ!




今回よりゲセマプ隊に入隊した女子隊員。ゲーセンをハシゴするのは学生以来……。シール機の種類の豊富さに驚きました!



秋葉原〜つくば間を最短45分で駆ける!

---

一度訪れたら病み付きになる!

## ② セガ ワールド 柏

千葉県柏市十余二字北廣塚313-249
☎ 047-133-3681
10:00〜24:00



**岩下**「広大なフロアに、メダル、プライズ、ビデオゲーム、カードゲームが勢ぞろい! 特に格闘ゲームコーナーは熱気に満ちていますな!!」
**久保田**「月イチで『ムシキング』と『ラブ&ベリー』の大会が行なわれています。今後は『三国志大戦』の大会も予定されているそうですよ〜」

### スタッフより

『VF4 FT』や『KOF』シリーズ、そして『ガンダムSEED』の対戦が盛り上がっています。特に週末は白熱のバトルが繰り広げられておりますので、腕に自身のある方はぜひご来店ください! 『三国志対戦』の大会も開催してます!!



平日のお昼以降や土日は、子供たちのサンクチュアリと化す『ムシキング』コーナー。



清潔感溢れる店内。客層は老若男女と幅広い。




プライズ　ビデオゲーム　音楽ゲーム

---

カードゲーマー御用達のゲーセン

## セガ ワールド 青井

東京都足立区一ツ家 3-8-20
☎ 03-3858-2666
11:00〜24:00(土日祝祭日は10:00〜24:00)



**久保田**「つくばエクスプレスの六町駅と、青井駅とのほぼ中間に位置してますね」
**岩下**「環七通りに面しているので、車での来店もオススメだ。『三国志大戦』や『クエD』、『WCCF』『アヴァロン』など、セガのカードゲームがほとんどそろっているぞ!」

### スタッフより

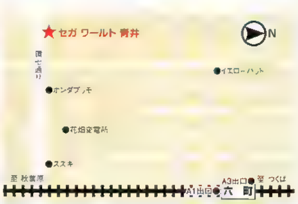
つくばエクスプレスの開通に合わせて、『スターホース2』を始めとするニューマシンを多数入荷! 地域最大規模を誇るプライズコーナーにも、ぜひお立ち寄りください。遊びに行くときは、セガワールド青井をお忘れなく!



メダルゲームの人気は、『モノポリー ザ メダル』と『スターホース2』が二分。



プライズマシンとカードゲームの台数は地域一番!




プライズ　カードゲーム　その他

---

格闘ゲーム、やらないか?

## ① AGスクエア つくば店

茨城県つくば市苅間281-1
☎ 029-851-1506
10:00〜24:00



**久保田**「闘劇'05で『VF4FT』と『GGXX #RELOAD』の予選が開催されたお店です。うわ、格闘ゲームの対戦が盛り上がってますね〜!」
**岩下**「毎週火曜日は、新旧問わず店内すべての格闘ゲームが1コイン2クレジットになるそうだぞ。また、『メルブラ』の大会が10月5日に開催される予定なので、興味のある猛者は下記のサイトへ今すぐアクセス!」



『鋳薔薇』や『虫姫さま』といったシューティングも人気。

### スタッフより

プライズやメダルはもちろん、『鉄拳5』や『VF4 FT』といった格闘ゲームに力を入れています。常連は気さくな方ばかりなので、対戦相手やゲーム仲間がすぐに見付かりますよ。つくばへお越しの際は、ぜひお立ち寄りください!



1階はプライズ、2階はビデオとメダルという構成。



『ストIII 3rd』や『ヴァンパイアセイヴァー』の対戦台もあり、中高生からサラリーマンまで、幅広いプレイヤーが対戦に明け暮れている。




プライズ　対戦格闘　その他

http://www.geocities.jp/agtsukuba/

---



埼玉に住む私にとって、通勤時間が大幅に減らせるつくばエクスプレスの開通は、長年の夢でした。帰りにうっかり寝過ごし、起きたらつくばだった……なんてことがないように気を付けます。ただ、つくばエクスプレス沿線は地域開発も同時に行なわれているため、まだ発展途上の駅周辺が多いのが現状。2〜3年後にどれだけゲーセンが増えているか、とても楽しみです。

オシャレで不思議なアミューズメントスポット

## ゲーム ウィング



東京都台東区浅草1-25-15　浅草ROX5F
☎ 03-5828-5226
11:00〜22:00

**久保田**「ショッピングモール「浅草ROX」5階のお店です。女性客が多くて私も安心！」
**岩下**「ファミリー向けアミューズメントスポットかと思えば、『ファイナルファイト』といったレトロゲームも置いてあってビックリ！」



萌えフィギュアからファミリー向けまで、プライズは充実。




### スタッフより

生き物を扱ったプライズが密かに人気です。また、10月1日〜10月7日の間にこのアルカディアをお持ちになられた方に、サービス券をプレゼント！　この機会にぜひご来店ください!!

プライズ　その他

浅草でメダルゲームをプレイするなら!

## アドアーズ浅草店

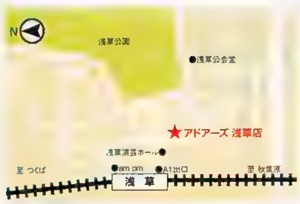



東京都台東区浅草1-42-4　パシフィックコート浅草1F
☎ 03-5830-4380
10:00〜24:00（金・土・祝前日は25:00まで）

**久保田**「メダルゲームを中心に、カードゲームやプライズを取りそろえたお店です」
**岩下**「浅草らしく、店内にちょうちんがあるのが面白い！　つくばエクスプレスの浅草駅から徒歩1分というのもうれしいな」



パチンコやパチスロを筆頭に、メダルゲームがたくさん！




### スタッフより

メダルゲームの豊富さは、浅草一を自負しております。お一人様はもちろん、カップルからファミリーの皆様まで、落ち着いた店内でゆったりとゲームをお楽しみくださいませ。

プライズ　カードゲーム

http://www.adores.jp/tenpo/asakusa.html

## つくばエクスプレス




鳥肌が立つような対戦を楽しみたい人に

## GAO北千住店




東京都足立区千住2-62 プラティネール第2ビル1F
☎ 03-3870-0381
10:00〜24:00

**岩下**「『ガンダムSEED』や『鉄拳5 Ver.5.1』など、とにかく対戦が熱い！　オイラも参加したい〜」
**久保田**「遊んでないでちゃんと取材してください！　格闘ゲーム以外にも『クエD』や『麻雀格闘倶楽部4』、各種音ゲーなど、盛り上がっているゲームはまだまだありますよ!!」
**岩下**「密かに『メタスラ』シリーズが勢ぞろいしているのも、マニア心をくすぐるなあ」



『ポップンミュージック13 カーニバル』もいち早く稼動。

### スタッフより

『鉄拳5 VER.5.1』や『ガンダムSEED』、『バトコロ』『GGXX #RELOAD』をはじめ、人気の対戦格闘ゲームを多数設置。地元組と遠征組による熱い戦いが、連日連夜開催されています。全国レベルのツワモノも顔を出しますよ！



プライズコーナーは景品を取りやすいと評判だ。



月末の日曜日には、フリープレイイベントが開催される。詳細は店員さんに聞いてみよう！




プライズ　ビデオゲーム　その他

http://www.gameplaza-gao.com/kitasenjyu/

## ご当地ゲーセン応援団

今回は札幌在住のP.N.フヒ病さんから、キャッツアイ新川店（北海道札幌市）への応援コメントです。非常に気合いの入った応援コメントでしたが、スペースの都合により大部分を割愛（笑）。

キャッツアイ新川店は、家族連れも良く集まるアットホームなお店。飲食コーナー、シール機、メダル、ダーツ、ビリヤード、カラオケなどが一通りそろっているので、まさに「オールマイティ」という言葉がぴったり！　店員さんはとても親切で、お客さんへの対応もとっても感じが良いです。大型筐体をはじめとする新作も積極的に入荷しており、店側のやる気をひしひしと感じます。

### 募 集 告 知

例え絵がヘタでも、面白ければエニシングオッケイ！　上記のような感じでオモシロ情報を教えてくれ。絵の中に「店名」は必ず入れてくれよな！　あて先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ係」まで。メールの場合は、location@arcadiamagazine.comまでよろしく！

圧倒的なビデオゲームの台数に戦慄せよ!

## 東京レジャーランド 秋葉原店



東京都千代田区外神田1-9-5
☎ 03-5298-1360
10:00〜25:00








**久保田**「秋葉原には何度か訪れたことのあるゲセマプ隊ですが、こちらのお店は去年の6月にオープンしたということもあり、初めての紹介となります。ビルの1階から5階まで、さまざまなゲームが満載です」
**岩下**「ビデオゲームの台数がハンパじゃない！　『クイズマジックアカデミー2』が24サテもあるゲーセンなんて、初めて見たよ」

### スタッフより

プライズやメダル、新作ビデオゲームはもちろん、レトロゲームまで取りそろえた幅広いラインナップが自慢です。また、毎月『ゾイドインフィニティ』の大会も開催しておりますので、ゾイドファンはぜひご来店ください！

ビデオゲーム　プライズ　その他



浅草といえば"雷門"!!　数年ぶりに訪れたのですが、あまり変化の無い風景にほっとひと息。近代化も便利で良いですが、やはり下町の風情は残してほしいものですね。ちなみに、今回の旅のラスト、秋葉原に出向いた際には、流行りのメイド喫茶で休憩♪　なんて計画を練っていたのですが、グズな先輩のせいで時間が取れず断念。キーッ!　となりました。

# ARCADIA PRESENT

アルカディア
読者プレゼント

**締め切り**
2005年10月24日(月)
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。
※商品の発送は締め切りから1〜2カ月かかることがありますのでご了承ください。

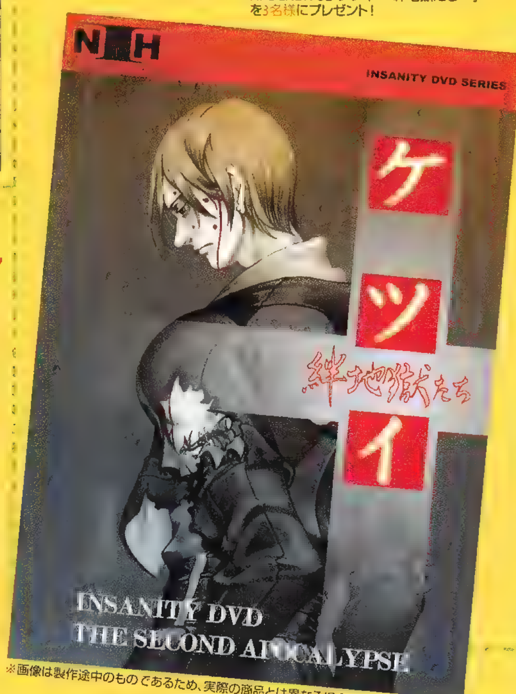
## 4 『旋光の輪舞』オリジナルサウンドトラック



グレフ様より、『旋光の輪舞』オリジナルサウンドトラックを3名様にプレゼント！

## 3 攻略DVD「THE SECOND APOCALYPSE ケツイ 〜絆地獄たち〜」

INH様より、攻略DVD「THE SECOND APOCALYPSE ケツイ 〜絆地獄たち〜」を3名様にプレゼント！



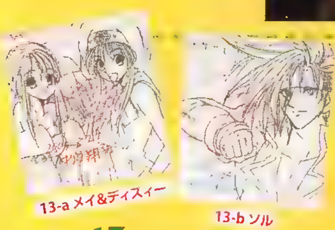

※画像は製作途中のものであるため、実際の商品とは異なる場合があります。

## 1 ピンキーストリート KOF10周年記念モデル



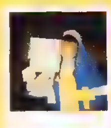
SNKプレイモア様より、ピンキーストリート KOF10周年記念モデルを各1名様にプレゼント！
※ご希望の色（赤or青）を添えてご応募ください。

## 13 中川翔子さん サイン色紙



13-a メイ&ディズィー
13-b ソル

## 12 中川翔子さん ポラロイド



## 2 『クイズマジックアカデミー』カードフォルダ付きストラップ

コナミ様より、『クイズマジックアカデミー』カードフォルダ付きストラップを3名様にプレゼント！

## 15 『GG鵙』ジッポー



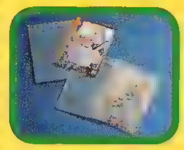
15-a ソル
15-b フリシット
15-c キャラ集合

## 14 ジョイポリスチケット



## 5 『スターホース2』特製グッズ





## 6 『三国志大戦』特製スリーブ

## 7 新世紀エヴァンゲリオン ハイグレード ホワイトクリスマス フィギュア



## 8 甲虫王者ムシキング 〜森の民伝説〜 スーパージャンボ ぬいぐるみ



## 16 ナムコ・ナンジャタウン パスポート



ナムコ様より、ナムコ・ナンジャタウンのパスポートを5組10名様にプレゼント！

## 11 『GGXX #RELOAD』グッズ詰め合わせ



## 10 PSP『GGXX #RELOAD』販売促進グッズセット



## 9 小倉優子クリアファイルとQUOカードのセット



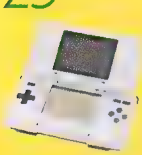
セガ様より、新世紀エヴァンゲリオン ハイグレードホワイトクリスマスフィギュアを3名様に、『三国志大戦』特製スリーブを15名様に、甲虫王者ムシキング 〜森の民伝説〜 スーパージャンボぬいぐるみとPSP『GGXX #RELOAD』販売促進グッズセット、小倉優子クリアファイルとQUOカードのセット、『スターホース2』特製グッズを5名様に、ジョイポリスチケットを5組10名様に、『GGXX #RELOAD』グッズ詰め合わせを10名様に、中川翔子さんポラロイド、サイン色紙、『GG易鳥』ジッポーをそれぞれ1名様にプレゼント！

編集部より、アルカディア特製図書カードを10名様に、ニンテンドーDSを4名様に、プレイステーション2を1名様にプレゼント！

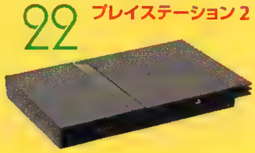
## 21 アルカディア特製図書カード



## 23 ニンテンドーDS



## 22 プレイステーション2



## 20 彩色済み完成フィギュア「アテナ」



エンターブレインより、彩色済み完成フィギュア「アテナ」を3名様にプレゼント！
※発売後の発送となります。

## 19 機動戦士ガンダム SEED DESTINY ライト付ソード



## 18 ケロロ軍曹ぬいぐるみ 〜ウインターver.〜



## 17 機動戦士ガンダムSEED DESTINY シン&レイDXフィギュア



バンプレスト様より、機動戦士ガンダムSEED DESTINY シン&レイDXフィギュアとケロロ軍曹ぬいぐるみ 〜ウインターver.〜を1名様に、機動戦士ガンダムSEED DESTINY ライト付きソードを2名様にプレゼント！

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

enterbrain

ファミ通DVDビデオ ARCADIA

# 闘劇'05 SUPER BATTLE DVD

**アーケード対戦格闘ゲームの祭典、ふたたび――。**
**5月に開催された"闘劇'05"の熱戦の模様をDVD化!**
**世界クラスの闘いをとくとご覧あれ!!**

## Vol.1 絶賛発売中!!

『ギルティギア イグゼクス #RELOAD』
『THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE』

標準価格：6,090円（税込）

第一弾は、絶大な人気を誇る2D格闘、『ギルティギアイグゼクス #RELOAD』と『ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェーブ』の熱戦をDVD2枚、およそ470分にわたって完全収録! 『ギルティ』界のカリスマ(?)小川、『KOF』の東西対決はファンならずとも必見!?

EBDVD-00002／約470分（2枚組）／片面二層／COLOR／MPEG2／複製不能／STEREO／4:3／NTSC2
©2005 ENTERBRAIN,INC. ©SEGA CORPORATION / ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd.
©SEGA CORPORATION / SNK PLAYMORE

## Vol.2 絶賛発売中!!

『Virtua Fighter 4 Final Tuned』
『鉄拳5』

標準価格：6,090円（税込）

3D格闘ゲーム、『バーチャファイター4 ファイナルチューンド』と『鉄拳5』を収録。若手の台頭著しい『バーチャファイター』の世代間対決。『鉄拳』最強と称される韓国選手の軌跡にも注目!
（※『バーチャファイター4 ファイナルチューンド』は決勝トーナメント全試合、および本戦トーナメントの一部を収録）

EBDVD-00003／約280分（2枚組）／片面二層・片面一層／COLOR／MPEG2／複製不能／STEREO／4:3／NTSC2
©2005 ENTERBRAIN,INC. ©SEGA,2004
©1994 1995 1996 1999 2001 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

## Vol.3 絶賛発売中!!

『ストリートファイターⅢ サードストライク』
『カプコン ファイティング ジャム』

標準価格：6,090円（税込）

カプコンが誇る2D格闘『ストリートファイターⅢ 3rdSTRIKE』と、新作『カプコンファイティングジャム』の全試合をDVD2枚にわたって収録。いまだ進化をつづける『スト Ⅲ』プレイヤーのテクニック、『CFJ』で結成された夢のタッグに注目するべし!

EBDVD-00004／尺未定／片面二層／COLOR／MPEG2／複製不能／STEREO／4:3／NTSC2
©2005 ENTERBRAIN,INC. ©CAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED.
©CAPCOM CO.,LTD. 2004, ©CAPCOM U.S.A., INC. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.

【各商品のお問い合せ先】株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話:0570-060-555（代表）
【Webサイト】http://www.enterbrain.co.jp/ 【通信販売のお問い合わせ先】アスキーストア e-mail:cs@ascii-store.comもしくは弊社サイトにてご注文ください
【カスタマーサポート】TEL:0570-060-555 受付時間/12:00～17:00(土・日・祝日を除く) e-mail:support@ml.enterbrain.co.jp


ファミ通DVDビデオ
enterbrain
Virtua Fighter 4 Final Tuned
天帝光臨
大覇王誕生からおよそ2年――。
みずからの最強を証明するべく、
全国各地から猛者がふたたび集結！
激戦を制し、天の寵愛を
勝ち取るのは果たして……!?
48人の猛者が激突！
天の寵愛を勝ち取るのは果たして……!
バーチャファイター4ファイナルチューンド全国大会
格闘新世紀III
2005年
8月25日
発売
標準価格 ¥6,090［税込］
EBDVD-00005／約170分／片面二層／COLOR／
MPEG2／複製不能／STEREO／4:3／NTSC2
© 2004 ENTERBRAIN,INC.　© SEGA. 2004
商品のお問合せ先●株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　TEL:0570-060-555（カスタマーサポート）
webサイト●http://www.enterbrain.co.jp/　通信販売のお問合せ先●アスキーストア　e-mail:cs@ascii-store.com　もしくは弊社webサイトにてご注文ください。
カスタマーサポート●TEL:0570-060-555　受付時間／12:00～17:00（土・日・祝日を除く）　e-mail:support@ml.enterbrain.co.jp

# ついに稼働!! いでや示さん、侍魂。

# サムライスピリッツ 天下一剣客伝



**サムライスピリッツ 天下一剣客伝**
■メーカー：SNKプレイモア／セガ
■ジャンル：2D対戦剣劇
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発 売 日：2005年9月14日(稼働中)
■使用基板：ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

**期待の最新作がついに稼働！ 今月はシリーズ最強を噂されるラスボス「魔界を統べし我旺」の紹介＆攻略と、旧キャラ濃密攻略＋システム解析でお届けするぞ。**

Text：猫@来栖

そこは人の世において"魔界"と呼ばれた場所。

闇黒、慟哭、悲鳴、悔恨、怨念、嫉妬、叫喚、嫉妬、憎悪……負に傾倒したあらゆるモノを内包した魔界の瘴気に常人が触れ様ものならば、身体はおろか、魂までも蝕まれ、その存在が危くなる。(※1)
魔界の瘴気にその総身を晒しながらも、漢は超然として突き進む。瘴気などまるで意に介さぬと云わんばかりに、遥かに上回る自らの覇気で瘴気を退ける。
魔界へ身を投じたところで、その剛勇に翳りは微塵も無し。(※2)
現世において鬼神と謳われた漢は、魔界においてはなおも覇気が漲る鬼神だった。
生を受けてより古今を通じ、為すべき事はただひとつ、眼前の敵を屠るのみ——。

穂先の刺突が　　気を穿つ。
槍刃の斬閃が毒気を裂く。
長柄の暑撃が邪気を砕く。
その魔物は我旺を遥かに凌ぐ巨躯を生かし、(※3)振り払う鬼十字・四法印(※4)を強引に片手で掴み上げるが——へし折ることもできず、我旺の手から奪い去ることも叶わず(※5)
「——灰となれ!」
逆に、我旺の裂帛の気合いと共に瘴気を斬り裂く鬼十字・四法印が発する、魔界に住まう全ての怨敵を灰塵と化す火焔の螺旋に巻きこまれた。
業火の爆ぜる音に断末魔が重なり、魔物は死屍と化す。

永遠に続くと錯覚するかの如き死闘は、(※6)ついに我旺の勝利で終結した。

魔界のあらゆる敵を討滅した。
穢き魔物の返り血にこの身を染め上げたのは何の為に。
額の十字傷より(※7)零れ落ちる艶やかな紅い血は誰が為に。
築き上げた屍山を越え、渡る血河の対岸は、己の死地と望み焦がれた三途の果てか。

兇國我旺、今、ここに魔界を統べる。
次は、未だ慟哭の鳴り止まぬ國の為、現世を統べる。
そして、最後に統べるはただひとつ——

「天をこの手に——!」

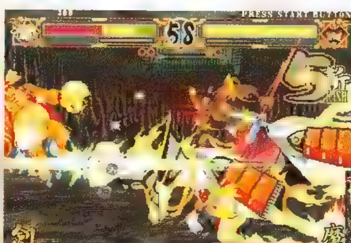
※1 断言できないが、おそらくは本来あるべき輪廻転生の理からは外れてしまうだろう。
※2 闇キ皇を封じる為に、命を賭して魔界に身を投じたが、幸運にも一命を取り留めた。以後、現世を脅かす魔界の勢力を相手に孤軍奮闘している。
※3 名を知らぬ魔物だが、明らかに他の魔物とは格が違うことは判る。我旺は闇キ皇と同等かそれ以上の魔物と評し、魔界の支配階級に属すると判断した。
※4 かつて、現世での慶寅との死合で片方の刃を失ったため、厳密には十字槍ではない。
※5 我旺の意志を無視して、鬼十字・四法印が我旺の手から離れることはない。我旺と四法印は正しく人槍一体の境地に辿り着いたのであろうか。槍が意志を持つなど、真に非科学的なことではあるが　　。
※6 魔界では時間の流れが現世とは違うらしい。この戦いが一日続いたのか、一ヶ月、はたまた一年続いたのか、我旺本人にもわからない。
※7 かつて、現世に降りた闇キ皇を打ち砕いた際に負った誇り高き傷痕。



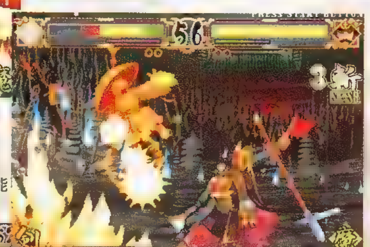
## 国のため義のため、魔王となった真のますらお

# 魔界を統べし我旺

| | |
|---|---|
| 生年月日 | 寛延元年(1749年)八月十五日 |
| [illegible] | 日輪國 |
| [illegible] | A型 |
| [illegible] | 鬼十字・四法印 |
| [illegible] | 兇國院日輪神道流 |
| [illegible] | 真のますらお |
| [illegible] | 覇道の障碍を為す下衆 |
| [illegible] | 孤独 |
| [illegible] | 自らを犠牲に闇キ皇を魔界に返した大陸の武芸者 |
| [illegible] | 天を掴む術 |
| [illegible] | 現世と魔界の兵法に精通している |
| [illegible] | 魔界で平和を感じることはない |
| 好みのタイプ | もはや不要 |



武器破壊技「鬼火焔」(おにびほむら)。こちらが跳んだときや連続技で決めてくる突進技。



「幟火縄」(のぼりひなわ)はヒットで追撃可能の浮きになり、飛び道具を跳ね返す多段技。

## 魔スピリッツとは？

[illegible]





[illegible]

「忌神楽」と「朧囃子」は、ノーマル版と共通の技。





飛び道具は、この移動技でかわしてくるぞ。



待ち戦法を難しくしているのが、必殺投げの「哭火筒」(なきほづつ)だ。突然つかまれる。

# 『魔界を統べし我旺』を地の底へたたき返せ!!

[illegible]基本性能と超反応を誇る「魔界を統べし我旺」には、まともにやったらまず勝てないヤツに打ち勝つためのポイントを伝授しよう。

Text 猫@来栖

## 基本は「バッタ」戦法で

『天下一剣客伝』のCPU戦はそれほど難しくない……と感じるのはここまで。シリーズ最強の噂もあるラスボス、「魔界を統べし我旺」(以下魔界我旺)には簡単に押しつぶされてしまうだろう。彼に勝つための秘策を伝授しよう。

**●魔界我旺のゲージがたまるまでは垂直ジャンプ戦法**

相手がゲージがたまっていないときに限るが、下に強いジャンプ強斬りを持つキャラは、着地をコマンド投げで掴まれないように気を付けつつ、ジャンプ強斬りが有効だ。

適当な強斬りを持っていない場合は、ジャンプ頂点付近で強斬りを空振り(魔界我旺硬直)→着地掴みを狙おう。

半蔵・ガルフォードなど、発生の早く威力の高いコマンド投げを持っているキャラは、強斬りスカし→着地コマンド投げで大ダメージを与えられる。(腐れ外道はジャンプ強斬りの着地に大きな硬直があるため不可能)。ダウンが取れたら、起き上がりに飛び道具を重ねるとくらってくれることが多いので、覚えておこう。

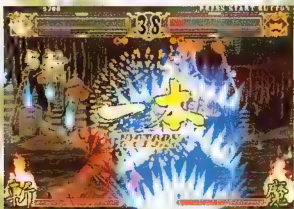
**●ゲージがたまったらガマン!**

魔界我旺のゲージがたまったら、こちらが跳んだ瞬間に高確率で武器破壊技の「鬼火焔」を出してくる。これに対抗するには、地上に張り付いてリーチの長い技で投げ技のけん制し、鬼火焔を吐き出すのを待つのがベターだ。



大体このくらいの位置でジャンプ強斬りだ。(キャラによって微妙に異なる)

相手のゲージをよく見ていないと、このように「鬼火焔」を発動されてしまう。



柳生十兵衛の絶・水月刀や狂四郎の蝦蟇地獄を起き上がりに重ねるとパターン化可能。

## 朧囃子は反撃ののろし

**●朧囃子・忌神楽のスキを狙え**

さて、数少ないダメージを取れる部分だが、相手のゲージがたまり、鬼火焔待ち状態のとき、突進技の「忌神楽」と連続突きの「朧囃子」をガードした後のチャンスも常に意識しておこう。忌神楽・朧囃子とも、深くガードできればスキがあるので、中斬りスタートからの連続技や「天」を選択していれば連斬で大ダメージを確実に入れていける。

**●朧囃子に完全ガードで反撃**

前項の「朧囃子ガード後の反撃」は距離によって反撃技が届かないことがあるため安定しづらい。しかし、「剣」スピリッツであれば、朧囃子を一度ガードをした後に完全ガードを発動させることで、割り込みから反撃をたたき込むことができるのだ(写真参照)。



そこに生まれた大きなスキに、強斬りなりダッシュ中斬りスタート連続技なりをたたき込んでやれ。

朧囃子を出してきたら、初段ガードした後すぐに、AB同時押しで完全ガードに移行しよう。

それを⬇⬆➡+Eでキャンセルすれば、ガードをキャンセルして弾き返しとなる。

## とにかく鬼火焔を待て!

非常に強力な鬼火焔。しかし、この技にはわずかながらスキがある。

鬼火焔の突進が終わり、我旺が画面に戻ってくるときにかなり早いタイミングで技を重ねると、なんとのけぞり時間の長い背面くらいになるのである(そのタイミングは一瞬なので、慣れが必要)。

覇王丸のようにジャンプ攻撃が強ければ、ジャンプ強斬りから直接超斬りにつなぐ連続技を決めていくことで、ごっそりと体力を奪っていくこともできる。

強いジャンプ攻撃からの連続技が無いキャラは、背面強斬り→目押し中斬り→連続技などがつながることがあるため、そういった背面くらいならではの大きな連続技を選択して確実に体力を奪おう。



キャラによっては超斬りまで入ってここまで減らせる。大事なのは、鬼火焔を待つ「忍耐」だ。

鬼火焔ガード後は数少ない大きなチャンスだ。かなり早めに跳び込んで、攻撃を当てると……。

いいタイミングで技が重なると、背面くらいとなり、最大級のコンボを入れられる。

## 知っていればおトク!? スピリッツ豆知識

「剣質固有システムの詳しいところを知りたい」そんなキミのために、四つの剣質からお得情報をお届け!

### 怒スピリッツ

[illegible]



…やチャムチャム、…にかなりのプレッシャーとなる。

### 真スピリッツ

[illegible]



[illegible]

### 斬スピリッツ

[illegible]



なんと、成功後は下降中に攻撃を出すことが可能。

### 剣スピリッツ

[illegible]



[illegible]

# キャラ別対策攻略!!




## バッタ戦法に付き合うな!

いろはの何が強いかといわれたら、まず筆頭に挙がってくるのがジャンプ強斬りだ。

空中でのくらい判定の小さいいろはに、2段ジャンプを駆使しながらジャンプ強斬りでまとわりつかれてしまうと、いわゆる「対空兵器」というヤツで落とすという行為はかなり厳しいと考えていい。

いろは側の狙いはジャンプ強斬りをガードさせて連係に持っていくことではなく、ジャンプ強斬りそのものをヒットさせることだ。そのため、ガードしても、再度目ジャンプから攻めてくるパターンが多い。このジャンプ強斬りをくらわない行動を取っていくことが重要になってくるぞ。

いろはに近距離でジャンプされている状況は不利のため、基本的にはジャンプの下を踏み込みで駆け抜けて距離を離すのがオススメ。しかし、それだけでは好き放題に動かれてしまうため、どこかで対空を出していかなければ勝機は見えてこない。

いろはに対空を試みる場合は空対空がオススメだ。判定が横方向に強く発生が早い技を、置いておく感じで使っていこう。逆に、地上からの対空技はつぶされることが多いので使わない方がいい。バッタ戦法は、かなり厄介なので、まずはこの状況を抜けることに専念し、いろはの次の行動に対して対策を練っていこう。


投げで暴れるのは、最も危険な行動。次のジャンプ強斬りが確定してしまう。



きっちりつぶせる! 毎回対応して通用しないことを分からせよう!

➡+Dは見てからガードが簡単だ。ガードできたら弱斬りを連打してるだけで……。

## 何が強いのか?

- ●落としづらい2段ジャンプ
- ●高性能のジャンプ強斬り
- ●連打可能なしゃがみD
- ●ぶっ放しが強力

**●遠距離からの風斬り**

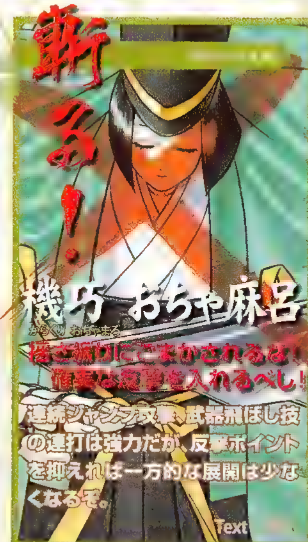
地上版と空中の水平版は剣モードなら問題無くミキリスライドで避けられる。弾速の速い飛び道具を持っているキャラなら撃ち合ってもいいだろう。また、空中版はガードしても構わないが、踏み込みで下をくぐれば大反撃確定だ。

**●➡+D↓空中風斬**

この連係は、くらうと連続技、風斬りまでガードしても反撃できない強い連係だが、立ち弱斬りなどの発生が早い技なら割り込むことが可能。しゃがみDから派生してくることが多いが、➡+Dは発生が遅いし、いろはの踏み込みはステップのため、すぐに掴まれる心配も無い。しゃがみガードで待っていればOKだ。

**●その他のポイント**

画面中央付近で掴まれたらレバー入れ受身が安定行動。踏み込みがステップのいろはは手出しができないぞ。また、武器飛ばし技の夕鶴の舞は、暗転後ジャンプで抜けられる。スカりモーションは被カウンター属性なので大ダメージを与えるチャンスだ。ほかに、秘奥機の雪曙 雪月花はくらっても近い間合いでダウンしたら、なんと掴みで反撃確定。




## ジャンプ攻撃をつぶす

おちゃ麻呂のジャンプ中斬りは判定が強く、こちらのジャンプ攻撃がつぶされてしまうことが多い。それならジャンプの下を潜って迎撃すればいいのでは? と思うかもしれないが、おちゃ麻呂にはジャンプ中に出せる「天羽舞」という技があるため危険だ。

この技はジャンプする度におちゃ麻呂本体と離脱する台座に攻撃判定が発生し、さらに本体が上空から攻撃を仕掛けることができる上下複合攻撃。うかつに手を出すと、台車の攻撃判定とおちゃ麻呂本体のジャンプ中斬りがヒットして、地上連続技につなげられてしまう。そのため、この状況になったら落ち着いてガードに徹するようにしよう。

この天羽舞は、ジャンプ中斬りからキャンセルして出していくことで、ジャンプ中斬り↓天羽舞↓再度中斬りという強力な連係となる。

ちなみにおちゃ麻呂の下の台車は一見下段技に見えるが、実は立ちガード可能。

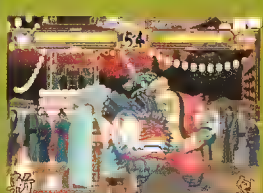
ジャンプ中斬りはおちゃ麻呂の真上と真下方向に強いが、前方の判定が薄いところがあるので、できるだけ遠い間合いから跳び込むようにすると連係をつぶしやすいぞ。


天羽舞の台車は、剣スピリッツのミキリ下段避けで判定を消すことができる。


おちゃ麻呂の下段技の発生は遅いので追い詰められても焦らずに立ちガードで。

### 獅子舞鬼遣に反撃を入れろ!!

おちゃ麻呂の武器飛ばし(破壊)技はかなりの多段技のため、技の終わり際が分かりにくい。だが、ゲームシステム上、ガード中にレバーをどの方向に倒しても攻撃をくらうことは無いため、ガード硬直中に強斬りなどの反撃する技を連打しておけば確実に反撃できるぞ。


しゃがみより立ちガードの方が若干硬直が短い。ガードを切り替えよう。

## 何が強いのか?

- ●ジャンプ中斬りの判定が強い
- ●都古舞のラッシュが強力
- ●傀儡回しでガードを崩せる
- ●武器飛ばし(破壊)技が強い

## ガード崩しの回避方法


都古舞は打撃でのガード崩し手段。3段目をガード後に反撃かジャンプで回避しよう。

ガードを崩すときに使用してくるのは攻撃力が高いコマンド投げの傀儡回し。しかし、この技の発生はそれほど早くないため、連係に加えるというより、こちらの起き上がりや特殊行動から狙ってくる場合が多い。そこをE行動やジャンプでかわせば、生まれたスキにカウンターで大ダメージを与えることができるぞ。

# 勝つための知識を蓄えろ!!




## 何が強いのか?

- ●しゃがみ弱斬りと立ち中斬り
- ●大活躍のささめゆき
- ●超リーチの神送り
- ●高性能なツバメ返し

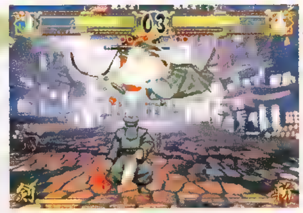
### ハイリターンな一点読みを推奨

右京は優秀な必殺技・通常技を多数持っているため、攻めてよし、守ってよしのハイスペックなキャラに仕上がっている。しかし、半面防御力が低く、思わぬところから大ダメージをくらうことが多いため、「理論上は」最強といわれている。右京に対して中間距離でのけん制合戦を挑んだりしても勝ち目は薄い。この後から右京の必殺技に対する対策を並べるが、これらはほぼ完全一点読みの選択肢で、リスクはあるが成功時のリターンが大きいバクチ的要素を多分に含んだ選択肢である。

**●ツバメ返し**

右京はツバメ返しを、対空、ぶっ放し、確定状況などで使用してくる。当然、確定場面ではただくらうしか無いが、画面端を背負った状態では、くらってもニュートラル受身から、掴みや発生の早い必殺技が確定するので覚えておこう。

対空の場合は斬モードの空中ガードが効果的。成功すれば被カウンターの咳き込みになるため、カウンター限定コンボで大ダメージを与えよう。


対空ツバメの空中ガードは簡単。先に着地するのでお好きなように。

また、ぶっ放しの場合だが、これは読みでガードするしか無い。右京の下段スタートの選択肢を考えるとしゃがみD↓ツバメ返し or ↙+D or 強神送りくらいしかない。間合い的に神送りは除外していいし、↙+Dはくらっても安いので、ツバメ返しを読んだ場合は必要経費と割り切って立ちガードに専念しよう。

**●ささめゆき**

弱を5段目までガードしてしまったらほぼ反撃は無理。剣モードの完全ガードでも5段目をガードキャンセルして確定させられる技はかなり限られてしまう。逆に4段くらいしかガードさせられなかった場合は、覇王丸やアンドリュー、慶寅などの長い強斬りで反撃することができる。5段ガードさせるための右京の連係、立ちD↓弱ささめゆきは回り込みの認識間合いであれば、立ちDとささめゆきの間に回り込みを発動させることで、背後コンボを狙うことができる。ちなみにささめゆきは弾けないので注意しよう。


弱のささめゆきだとあまり余裕が無い。近距離中斬りからの連続技が安定だ。

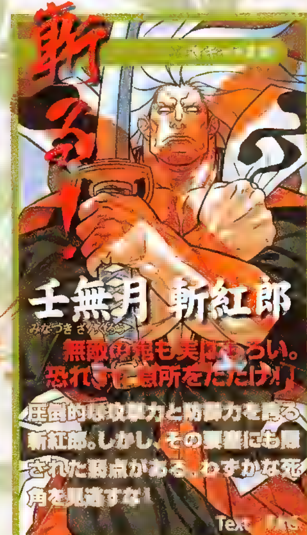
このくらいの間合いなら回り込みを認識してくれる。積極的に仕掛けてみよう。

**●神送り**

神送りはこちらの動き出しに当たるのが厄介だが、ガードすれば強斬りクラスの反撃が確定する。また、長いとはいっても端から端までは届かないため、その間合いなら飛び道具を撃っても大丈夫だ。

強神送りは下段判定のため、弾き返しも狙うことができない。中間間合いでは常に下段ガードを意識して立ち回るようにしよう。

---




## 何が強いのか?

- ●立ちDが強力
- ●強斬りの攻撃判定が広い
- ●ジャンプの軌道が低くて速い
- ●防御力が高い

### 鬼の懐での攻防

斬紅郎の主力となるのは2段技でキャンセルが掛かる立ちDだ。この技は発生が早く、判定も横から上にかけて広いので、こちらの攻撃が一方的につぶされてしまう。さらに、ヒット確認をしてから必殺技につなぐことができるため、斬紅郎側は少ないリスクで立ちDを振ることができる。

しかし、小柄なキャラでは、しゃがみ状態で立ちDの2段目をスカすことができる。この状況では、ヒット確認が困難になるので、ガードを崩すために斬紅郎側は➡+Dの中段攻撃を使用してくるが、この技はガードしてしまえば、中斬りが入るくらいのスキがあるため、連続技を確実に決めてダメージを与えていこう。


2段目が当たらなければ容易にキャンセルを掛けることができなくなる。

### 立ち強斬りのプレッシャーに打ち勝て!

リーチが長く、体全身を使って振り抜いてくる立ち強斬りは中距離～遠距離戦では脅威だ。攻撃判定が広いのでジャンプの出掛かりや、けん制技を出そうとするところをバッサリ斬られてしまい、すさまじい勢いで減っていく体力ゲージを見つめながら筐体にうなだれることもあるだろう。

この技はガード後にも弾かれキャンセルを掛けることができるため、そこからの超斬りや無限流不動での反撃封じ、無限流疾風斬での攻撃の継続など斬紅郎のリスクは少ない。

しかし、空振りさせればかなりのスキがあるため、リーチの長い強斬りや、ダッシュからの連斬を狙ったりと大きい反撃を入れることができる。



遠距離立ち強斬りガード後に手を出すと手痛い反撃を受けることが多い。ガードが安定だ。

### 必殺技の被カウンターを狙え!!

斬紅郎の必殺技はどれも大振りでスキが大きい。その硬直は被カウンター判定になっているため、ぶっ放しやヒット確認失敗時の無限流天崩斬、ガード崩し狙いの下段技無限流震撃斬などをガードした後には、最大反撃コンボをお見舞いしてやろう。

また、斬紅郎は防御力が高いので、キャラによっては前述した確定反撃を入れることができる場面で、ダメージの高いコマンド投げを決めていこう。打撃よりもそちらで反撃した方が、より大きなダメージを与えることができるぞ。


コマンド投げはダメージ固定のため、剣気の影響を受けずに大ダメージを与えられる。



斬紅郎は全キャラ中唯一、必殺技モーションすべてに被カウンター判定がある。

# キャラ攻略!!




リムルルはリーチが短く相当近い間合いでないと連続技が入りづらい。その弱点をカバーすべく、連斬入り込み動作のリーチが長くて、そこからの連続技も痛い「天」スピリッツを選択しよう。連斬は基本的にAABBCCC(以下7連斬)、怒り時にはBBC↓武器飛ばし技を狙おう。連斬入り込みは踏み込みから直接出すことができるため、反撃にも大活躍の技。モーションが踏み込み強斬りと同じなので、リーチ、発生ともに優秀だ。

## 有利な状況からクアレで攻めたてろ!

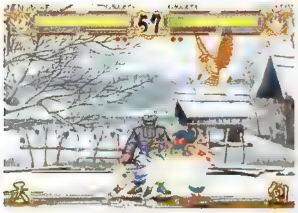
基本的に判定の持続が長い強力な飛び道具を撃ってからそれを追い掛けて攻めたいところだが、リムルルの飛び道具はどれも発生が遅いため相手が絶対手出しできない距離以外では、相手ダウン時や対空迎撃後に撃っていくように。

投げが届かない程度の間合いで弱ルプシクアレ(ニシ)(以下弱クアレ)を撃っておき、判定発生前に回り込み動作をすると相手をめくることが可能。

そこから連斬入り込み動作をヒットさせ、7連斬につなげられれば最後の一撃をコンルシラルでキャンセルできるので、そこから三角降り強斬りを狙ってみるのも面白いぞ。

また、画面端に居る相手に弱クアレを撃ってからしゃがみDを重ねるとしゃがみD↓クアレとヒットして、さらに連斬入り込み動作がつながる。

しゃがみDの時点でヒット確認をして、ガードされたら投げや下段コンボの➡+D↓コンルノンノに連係できればよりベターだ。また、この状況で相手の体力があとわずかな場合は、怒り爆発で無理矢理クアレをヒットさせることができる。そこから一閃を連続ヒットさせることはできないが、とどめを刺せるときは狙っていこう。画面端での起き攻めを展開するためには受身攻めを相手に意識させる必要があるので、ニュートラル受身には早めのしゃがみ強斬りか踏み込み中斬り↓コンルノンノを当てていき、後ろ受身に対しては、即座に踏み込みからの掴みで投げてしまおう。


連斬の反撃能力や、中間距離での攻撃力のアップなど、反撃能力はかなり高い。

## [illegible]の行動の裏をかく立ち回りを

立ち回りは、地上では発生とリーチに優れる立ち弱斬りをメインに使用。また、小柄なことを利用して相手のけん制を潜ってしゃがみ強斬りも当てていこう。下段の優秀なけん制を持つ相手には下段無敵の⬉+Bもアクセント程度に振っていくことが重要。

空中ではつぶすのが困難なコンルシラルを使い、そこから跳び込み強斬りを狙ったり判定の強いジャンプDを振って、迎撃に来た相手を逆に落とすこともできるぞ。

また、リムルルは三角飛びとも相性が良く、積極的に使っていくことで行動の幅が広がる。コンルシラル後に三角飛びをしたり、画面端に追い込まれたときに距離を離したりと意外なところで活躍する。

とにかく、常に動いて相手に的を絞らせないように立ち回ることが勝利への近道だ。


しゃがみ強斬りで潜れる技は多いので、いけると思ったら貪欲に振っていこう。




## [illegible]

まずはパピーの技の中で軸となる、ラッシュドッグ、マシンガンドッグ、レプリカドッグの性質を見ていこう。ラッシュドッグは発生が早いが技後の硬直が長い。ヒットさせた場合には相手をダウンさせることができる。マシンガン、ドッグは発生は遅いが硬直が短く、ヒットした場合に追撃が入る。レプリカドッグは発生がかなり遅く、一度消えてから画面上方より攻撃を仕掛ける。攻撃が発生したときにはガルフォードの硬直は既に解けているためパピーと同時に攻撃を仕掛けることが可能。

特殊技の⬇⬋⬅+Eのパピーフェイントは条件(パピーが相手の方向を向いている待機状態)が成立していなくても出すことが可能だ。


プラズマブレイクは、スキが少なく多段技のため、反撃のタイミングが難しい。


ガードで固まっているようなら、ストライクヘッズだ。小技で固めるのも悪くない。

## [illegible]

ガルフォードの得意な間合いは、パピーが最も機能する中距離〜遠距離となる。そのため、普段の立ち回りでは近付かれないように、リーチの長い遠距離立ち中斬りや、発生が早くキャンセルが掛かるしゃがみ中斬り、⬇+Dなどを使い、距離を離すことを意識することがポイントとなる。

それでも接近されてしまった場合は、コマンド投げのストライクヘッズを使っていこう。この技は発生が早くダメージが高い。さらに相手は受け身が取れないので、大幅に有利な状況で起き攻めを仕掛けることができるのだ。

また、プラズマブレイクは相手の起き上がりに重ねるといい。パピーで相手の動きを制限しつつ、ガルフォード本体の攻撃でダメージを取っていくという連係が強力なので、一気に攻めることができる。

### 連続技

①[illegible]強斬り(背後)→近距離立ち中斬り→強プラズマブレード

②マシンガンドッグ→連斬入り込み→BBC→C→一閃

[illegible]相手の背面から立ち強斬りを当てたときの連続技。②は天スピリッツ[illegible]使用している。天スピリッツ以外は強斬りで追撃しよう。連斬〜一閃[illegible]技は①の立ち強斬りの[illegible]にも決めることができる。

### 新技チェンジドッグ(以下CD)の性質

ラッシュドッグ、マシンガンドッグから派生する技。パピーを突進させて、相手にガードorヒット時に追加コマンドを入力することによって、パピーを再行動させることができる。CDラッシュからはさらにCDレプリカ、CDストライクに派生することが可能になっている。


パピーの突進が吹っ飛ばされたときにも派生が可能だ。

# 旧キャラの可能性を掘り起こせ!!

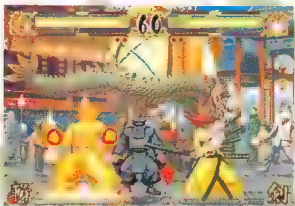



炎邪は攻撃力・防御力が高くリーチと機動力に乏しい。そのため、前作同様に逃げる相手に対し、追う炎邪という図式は大きく変わらない。

基本的な立ち回りは、相手のけん制を警戒しながら踏み込みDを狙ったり、ジャンプ強斬りで接近してからのラッシュが主な行動になる。

ジャンプ強斬りの発生鈍化により、姿勢の低い相手に跳び込み攻撃が当たりづらくなったが、その代わり踏み込み強斬りの発生が早くなり、硬直も短くなったため地上戦での押しがかなり強くなった。

今作では、踏み込み強斬りを盾に接近し、相手が警戒してきたら跳び込みに移行するというスタイルで攻めよう。


瞬間湯沸し器といっても過言ではない炎邪。投げた相手が受身を取らなかったら怒れる。

オススメのスピリッツは、「天」。連斬入り込み技が長く、（遠距離中斬りのモーション）怒っている時間が長いため、BBC連斬からの武器飛ばしを狙える機会が多い。そのため、六道を狙わなくともまとまったダメージが取れる。

「いや、俺は六道に命を懸ける！」という人には怒りゲージためが一瞬で完了する「斬」スピリッツが次点でオススメ。スピリッツゲージマックスで出せるMAX天道を狙おう。

いざ接近できたら炎邪のターン。高い防御力を盾に強引な二択を迫っていこう。

相手をダウンさせたら下段の➡＋Dを重ねよう。この技はガードされても炎邪有利の状況で、ヒットすれば立ち中斬り↓六道や連斬入り込み技がつながる。ガードされた場合は、中段の➡＋Bや投げに連係すれば攻めを継続することができるぞ。➡＋Bが相手のしゃがみ状態にヒットすれば、近ければ連斬入り込み技や立ち中斬りがつながるぞ。

さらに、低いジャンプ軌道を生かして、垂直ジャンプ攻撃も交ぜていけば効果的だ。

連斬コンボは怒りがたまっていたらBBC↓炎邪爆熱、それ以外の状況ならばBBC↓紅蓮脚（4〜8ヒット）↓追い討ちがオススメ。

紅蓮脚はヒット後レバーを左右に振りながらDボタンを連打することでヒット数を上げることができるが、その追加攻撃をヒットさせると受身が取れなくなり、追い討ちが確定する。

追加部分をフルヒットさせるより8ヒット程度に抑えておいて、追い討ちを当てる方がダメージが高い。追い討ちはBBCから連続で当てなければ確定しないため、地上の相手に当てた場合は紅蓮脚フルヒットを狙おう。

防御面ではジャンプ強斬りが空対空、しゃがみ強斬りが地上での対空に使える。威力は低いが垂直ジャンプ弱斬りも発生、判定持続ともに優れた対空になるぞ。また立ちDは投げられ判定が無く、ヒット時はキャンセルを掛けて六道や、紅蓮脚につなげられる。


追い討ちが確定！　ヒット数は切れているが、受身を取ることはできない。痛い。

BBCから紅蓮脚、そう快な蹴り上げだが全部で12ヒット程度に抑えると……。

---

## システム変更点

### シリーズ特有のあのシステムが消滅？

前作にはジャンプの着地寸前に攻撃を当てると相手ののけぞり時間が非常に長くなり、自分は着地してすぐに動けるようになる「深当て」というテクニックがあった。ヒット時だけでなく、ガードされた場合にも、かなりの有利時間があった強力な戦法だ。

しかし、今作では深当ては無くなっている。たまに深当てができたと感じるのは、今作から導入されたカウンターシステムにより、のけぞり時間が延びているためだ。カウンターシステムとは、通常技（中攻撃、強攻撃の出始め）、必殺技（技個別）のあるポイントにダメージを受けると通常より長いのけぞりとなり、連続技を受けやすくなるというもの。これはカウンターを取った側の技の属性が影響する。


カウンターのけぞりが発生。通常では入らない連続技がつながることも。

技の出掛かりや必殺技に攻撃がヒットすると「技あり！」と表示され……、

### リスクリターンの変化

前作で猛威を振るった防御崩しは、今作では掴み動作に変更されている。『零SP』での防御崩しは、投げ間合い外でコマンドのCD同時押しを入力すると特殊な小ジャンプが発生していた。そのため、投げスカリモーションというものは存在せず、防御崩しが成功しなくても比較的リスクは少なかったのだ。

しかし、今作の掴み動作は間合い外でも投げスカリポーズが発生するため、掴みの間合いを把握することが重要。掴み動作自体の攻撃力も、およそ蹴り2発分程度のダメージと大幅に減少している。

また、掴み動作同士がぶつかると投げ相殺が発生するよう変更が加えられている。

その他、大きい変更点としては、ダウン追い討ちの変化と受け身の導入により、起き上がりの読み合いと攻防がより深くなったことだ。このことにより、常に緊張感のある闘いへと進化したのである。


投げ相殺判定は、掴み動作コマンド成立から掴み動作が発生するまでの間持続している。

### 守りやすくなった要素

今作は前作に比べて総体力が増えている。ダメージ固定のコマンド投げで検証すると、前作より約120％増しくらいになっているようだ。さらに基本防御力が前作より増加したキャラが多いので、全体的に減らないイメージが強い。


特にミナは大幅に防御力が上昇しているキャラだ。

### 攻めやすくなった要素

今作では前作に比べて、しゃがみガードの硬直が若干延びている。このことにより、『零SP』で反撃できた下段技でも反撃ができなくなっている技もある。特に連打可能なしゃがみDを持っているキャラは、恩恵を受けているだろう。


下段系が強力なキャラは、より固めやすくなったといえる。

## 極まりゆく機体戦術、予選もヒートアップ!!

# 機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.

MOBILE SUIT GUNDAM

機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2005年夏(稼働中)
■使用基板：SYSTEM246／SYSTEM256(※)
※SYSTEM246機能のみを使用。



**いよいよオフィシャル全国大会決勝が間近に迫ってきた。店舗予選もすべて終了し、戦術は進化の一途をたどっている。新情報、予選リポートにプレイヤー情勢など、盛りだくさんでお届けしよう！**

## NEWS 使用可能パイロットが2名追加に！






CPU戦ルート構成も独自のものだ。キラ(私服)ルートのステージ9でシン・アスカ駆るフォースインパルスが！

### キラ(私服)

テレビ初登場時に着用していた私服に身を包むキラ。セレクト画面では、待ち受ける運命をまだ知らぬ、あどけない笑顔を見ることができる。

### カガリ(レジスタンス服)

こちらも初登場時に着用していた、レジスタンス組織「明けの砂漠」所属時のコスチュームのカガリ。キラは初対面時、カガリを男だと思っていた。






覚醒発動時のカットイン。女性らしさを表に出すようになっていくカガリも、このころは女戦士の表情だ。

## オフィシャル全国大会 Premium Dogfight 2005 予選リポート

### Phase1:C3×HOBBY キャラホビ2005 編

**8月20日(土)・21日(日)に幕張メッセ国際展示場で開催された「C3×HOBBY キャラホビ2005」バンプレストブースにおいて、全国大会の予選が行なわれた。総参加チームは16と少ないながらも、激戦が繰り広げられた。**

取材にお邪魔したのは21日。イベント会場で行なわれた予選だけあって、参加プレイヤーは多彩。中には小学生プレイヤーや、大きな荷物を持った遠方からの参加者の姿もあった。予選当日参加枠は5組にもかかわらず、応募者数は約30組。当日参加を目論む本誌ライターのニクマン&モミアゲは抽選もれに……。

そして全16チームの頂点に立ったのは一般人A(ラゴゥ)と一般人B(プロヴィデンス)のチーム「修正所」。普段は池袋サファリでハイレベルな対戦をしているだけあって、実力差は歴然としていた。

2回戦でプロヴィデンス&ラゴゥの同キャラ対決で苦戦。ギリギリの勝利だったが、その後は緊張が解けたのか、危なげ無く優勝を勝ち取った。



当日参加の抽選を受ける、予選参加希望者たち。小学生の姿も見受けられ、本作の幅広い人気がうかがえる。



WINNER!!

こちらが二日目優勝チームの「修正所」。左が「一般人A」、右が「一般人B」。



準決勝からはステージ上での対戦。巨大スクリーンに戦況が映し出されるという、豪華なセットだ。

SEED事典 キラ(私服)とカガリ(レジスタンス)は、ボイスとカットイン画像が従来のものから一新されているのがファンにはうれしいポイントだ。劇中で登場した初期に当たる設定なので、後の厳しい戦いを経たセリフと比べると、キラは初々しかったり、カガリは男勝りの戦士っぽかったりするのだ。なお、キラ(私服)のCPU戦では、上で紹介したステージ9以外にもすごい仕掛けが……!!

# Phase2:ゲームオスロー立川第二店



9月には全国で予選が開催され、各地で激戦が繰り広げられた。関東では最大規模となった、9月9日（金）、ゲームオスロー立川第二店で開催された予選リポートをお届けしよう！

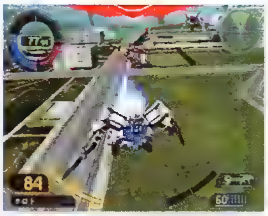
## 関東最大規模の予選

9月9日（金）に行なわれたゲームオスロー第二店の予選は、総勢64チーム128名が参加する大規模な大会となった（当然、参加希望者はさらに多かった）。参加者は地元勢だけでなく、多くの遠征者が集まっており、非常に高いレベルのプレイヤーが集結した。

また、この予選では「ジャンケンの勝者がステージ選択権を得る」というルールがあったため、ステージによる相性も考えた上での戦い方が要求される。

1回戦で注目を集めたのが、フリーダム&ジャスティスという高コスト2機の思い切った組み合わせで出場していたコタニ&ニシジマチーム。

序盤は明らかに劣勢だったが、1機目のストライクを撃墜した瞬間に状況は一変する。息の合った高コスト2機による徹底した片追いから、ストライクに致命傷を与え、最後の覚醒で一気に勝負を決めていた。



ストライクにフリーダムなど、さまざまな機体の可能性が感じられる予選だった。

WINNER!!



## ミウラ（フリーダム）写真左
## ヒョン（ラゴゥ）写真右

——優勝した感想は?

**ミウラ**　うれしいです。

**ヒョン**　うれしいしか思い付きません!

——今日の勝因は何ですか?

**ミウラ**　ラゴゥが強かった

**ヒョン**　フリーダムが頑張った!

——お互い、パートナーが良かったということですね（笑）。では、全国決勝大会へ向けての意気込みを教えてください。

**ミウラ**　プロヴィデンスはなるべく倒す!

**ヒョン**　アサギ最高!

## 勢いに乗った ミウラ&ヒョン!

2回戦の注目カードは、西[illegible]

[illegible]前大会の雪辱を晴らした。

[illegible]勝ムードへ。続くラゴゥの覚[illegible]

[illegible]間合いを詰めさせないように立ち回りながら、ヒトリズ[illegible]

[illegible]決勝へと勝ち進む。

[illegible]か？ 10月9日、決勝大会も[illegible]



[illegible]に乗った二人は、快進撃！決勝まで制し、注目を集めた。

## 予選で見受けられたテクニック

予選上位に勝ち上がったチームの覚醒の使い方と一部のプレイヤーが使っていたステップキャンセルについて紹介しよう。

勝ち上がったチームの多くは、覚醒を先に発動させる、攻撃的な使い方を見せるチームが多かった。両チームとも1機ずつ堕ちた状態で、少しでも体力が減った敵に対して体力の多い方が覚醒を発動。強引に攻め込んでさらに体力を削り、相手に覚醒を発動させる。たまらず逃げた相手に、覚醒を残した味方がトドメを差しにいく、という使い方だ。

もう一つはステップキャンセル（通称ステキャン）。ブースト消費が激しい代わりに、射撃からも格闘からも、完璧にホーミングを切ることができる。主に攻め込んで接近してきた相手に対して使われていた。



体力を少しでも減らしたらチャンスをうかがって覚醒発動。



敵の覚醒が切れてから、僚機が覚醒。ここで一気に勝負を決めにいく。



接近してきた相手の格闘を誘う。反撃狙いのテクニック。

**ゲームオスロー立川第二店・使用機体データ**

| 機体名 | 使用者数 | 多かった僚機 |
|---|---|---|
| ジャスティス | 11 | デュエル&ストライク（ビーム） |
| プロヴィデンス | 10 | デュエル |
| ストライク（ビーム） | 10 | フリーダム、プロヴィデンス、ジャスティス |
| ストライクルージュ | 9 | エールストライク |
| フリーダム | 8 | ストライク（ビーム）&ラゴゥ |
| エールストライク | 6 | ストライクルージュ |
| ブリッツ | 6 | ※特に無し |
| デュエル | [illegible] | プロヴィデンス |
| ラゴゥ | [illegible] | ※特に無し |
| デュエルAS | 4 | ストライクルージュ |
| イージス | 3 | ※特に無し |
| ゲイツ（指揮官用） | 2 | ジャスティス |
| フォビドゥン | 2 | ブリッツ |



SEED事典 予選大会補足 各地で行なわれた予選大会は、公式で発表されているルール以外にも各店舗ごとに特殊なルールが定められている場合がよくあるようだ。
使用機体データ 予選で使用された全機体を集計した。よく組んでいた僚機の傾向で「特に無し」としたのは、パートナーが特定の機体に集中していないことを表している。

使用人口 多 ↑↓ 少

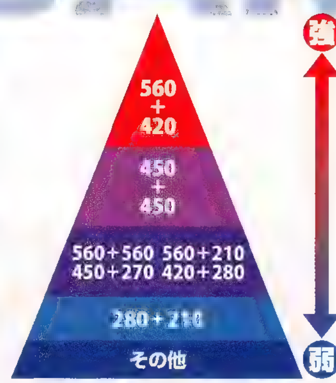
| 機体名 | 得意な相手 | 苦手な相手 | 機体への評価 | オススメ僚機 |
|---|---|---|---|---|
| ゲイツ（指揮官用） | — | — | メイン射撃の射程が短いが、追尾性の高い格闘を持つ格闘タイプの機体。格闘の伸びがよく、無視されづらい。扱いやすさが人気の機体だ。 | フリーダム、ジャスティス、プロヴィデンス |
| ラゴゥ | ゾノ<br>デュエル | ストライク(バズーカ)<br>シグー | 高飛びやドラグーンが苦手だが、コストに見合わないほど長いブーストの持続力と高い機動力が最大の武器。片追いされにくく、事故が起こりにくい。 | フリーダム、ジャスティス、プロヴィデンス |
| デュエル | — | ラゴゥ | ダメージの高い格闘攻撃とサブ射撃が強力だが、弾切れになりやすく機動力が低いため、距離を取る戦法が苦手。 | ジャスティス<br>プロヴィデンス |
| ストライク（ビーム） | — | — | どの機体とも組める安定性に加え、全くスキの無い格闘攻撃がウリ。一時期評価が低かったが、最近になって再び使用者が増えている。 | フリーダム、ジャスティス、プロヴィデンス |
| ストライク（バズーカ） | ラゴゥ<br>ゾノ | — | 単体行動は弱いが、弾数にモノをいわせた連射とカット能力が強力。プロヴィデンスのドラグーンを抑止できるのは大きな魅力である。 | フリーダム、ジャスティス、プロヴィデンス |
| シグー | ラゴゥ | — | 当てやすいサブ射撃でダウンを奪えるのが強みだが、機動力が低く素早い展開が苦手で、狙われると脆い一面を持つ。 | ジャスティス<br>プロヴィデンス |
| ゾノ | — | ラゴゥ<br>ストライク(バズーカ) | 機動力に乏しく、くらい判定が大きいなど弱点が多いため、不安定な結果になりやすい。その扱いにくさから、使用者はあまり見掛けない。 | フリーダム<br>ジャスティス |

# ベストチームは見付かったか!? 全国大会直前 機体組み合わせ考察

**２on２の団体戦である以上、機体同士の相性はかなり重要。現在、どんな組み合わせが主流で、どの組み合わせが強いとされるのかを、対戦事情や大会での結果を見て分析。しっかり考察し最良の僚機を見付けよう！** Text:モミアゲ

ここでは、現在の組み合わせ情勢から始まり、機体の特徴や相性のいい僚機などを分析。ヒエラルキーやコスト560のベストパートナー考察表、ほかにも人気の450機体の性能評価や、有効な低コストの僚機などを紹介している。ただし、情勢は時間がたつにつれ変化していくため、情報収集には気を配ろう。

## チーム編成・現在の情勢




上図のヒエラルキーは、現状のチーム組み合わせ別の強弱を表したものだ。頭一つ飛び抜けているのが、強力な560と、450に劣らない強さを持つ420との組み合わせ。その後を追うのが最も人気のある450+450。現在はこの二つが基本的な組み合わせとなっており、逆にそこから下のブロックは弱いと判断されている。

低コスト機が絡んだ組み合わせは特に「覚醒ゲージ」の調整が難しく、プレイヤーを選ぶのが難点。常に複数回の覚醒を発動することを前提にすれば、ランクアップするだけの強さは持っている。

## コスト450+450の組み合わせ

チーム構成における重要な要素は多々あるが、必ず押さえておきたいの**が苦手な機体、戦い方がかぶった機体で構成しないこと**。右記の表は、バリエーション豊富な450の機体のタイプを三つに分類したものだ。

「安定」は相手や状況を選ばず、ある程度の戦果が期待できるバランスの取れた機体で、チーム構成の際には「安定」の中から1機は選択しておきたい。逆に機体性能が高くとも得意、不得意がはっきりしている「対抗」や苦手な機体の多い「未知数」だけでのチーム構成は、避けるのが無難だ。

特にソードストライク＋デュエルASのような「遠距離戦に弱い機体同士」というように、弱点がかぶると安定した結果は期待できないのである。機体選択の際には「安定」×2や「安定」＋「対抗」、「安定」＋「未知数」といった構成がオススメだ。



「未知数」は使用者が少なく、研究次第で化ける…

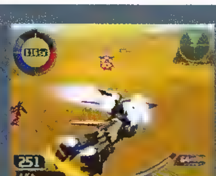
| | |
|---|---|
| 安定 | エールストライク<br>ストライクルージュ<br>ブリッツ<br>フォビドゥン |
| 対抗 | デュエルAS<br>カラミティ<br>イージス |
| 未知数 | ソードストライク<br>ランチャーストライク<br>バスター<br>レイダー |

## 複数墜ち可の組み合わせは？

ここで対象となる組み合わせは560＋210、450＋270、420＋280の三つ。現状では残念ながら、これ以外の組み合わせで大会を勝ち残ることは不可能に近いといっていいだろう。

この三つの組み合わせで**最も重要なのは、チーム内で高い方のコストに該当する機体の選び方**。560の高コスト3機体はすべてにおいて高性能なので好みで選択してもらって構わないが、450、420ではそうはいかない。2機墜ちが可能な低コストが機能するように**「絶対に先墜ちしないこと」を前提にした遠距離支援や、機動力を生かしたヒット＆アウェイが得意な機体に限られてしまう**のだ。コスト450のオススメは、弾切れの心配が無く、遠距離でも命中率の高い武器を持ったカラミティやフォビドゥン、ランチャーストライク。コスト420では、機動力の点から判断して、ラゴゥが非常に適しているといえるだろう。

機体選択の**次に重要なのは、覚醒発動のタイミングと墜ちる順番**。複数墜ちの利点である「覚醒ゲージのたまりやすさ」をうまくコントロールできるかどうかが、この組み合わせの強さを左右する決め手となるのだ。



低コスト機は[illegible]が決めやすい機体か、ジン（大型ミサイル）・強行偵察型ジンが有力となる。

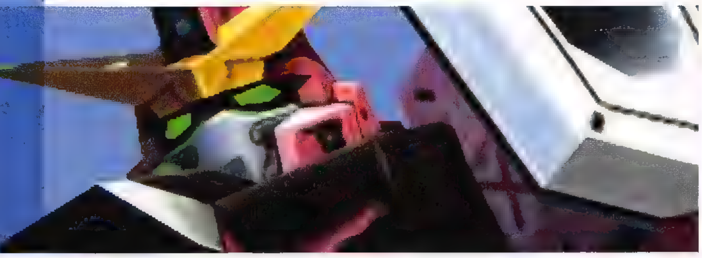


2回の覚醒発動を安定させるため、まず低コスト側が墜ちる。たまったら早めに覚醒しよう。



発動が終了してからは、高コスト→低コストと墜ちるように耐久値を調節しよう。

SEED事典 オススメ低コストコンビ：現状では【カラミティ＋ジン(バズーカ)】【フォビドゥン＋ジン(マシンガン)orジン(バズーカ)or長距離強行偵察複座型ジン】【ランチャーストライク＋ジン(マシンガン)or [illegible]



# BASIC TACTICS
# 基本戦術 PART3

今月は、対戦で攻撃を当てる方法を解説。着地や射撃・格闘の硬直を狙うだけでなく、相手の攻撃を誘う方法の一例も紹介するので、対戦に応用していこう。　Text・ニョホ

## Case1 相手のステップ後を狙う！

### ステップ硬直の基本的な狙い方

対戦で積極的に狙いたい場面に、相手のステップ後の硬直がある。ある程度近い距離では**ステップ後の硬直にビームなどの射撃武器や⬅or➡格闘などを当てられる**。

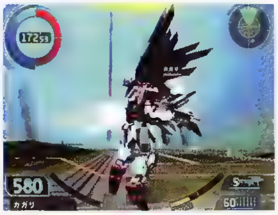
しかし、これは**相手がステップ中にBD（ブーストダッシュ）でその硬直をキャンセルしなかった場合**であり、ここで読み合いが発生する。ある程度空中戦をこなした後では、相手のブーストゲージの有無によって読みが変わってくるので、局面に応じた判断が必要になる。その判断材料になるのは前述したブーストゲージや、敵機と僚機4体すべての位置関係などである。

### ステップキャンセルへの対処法

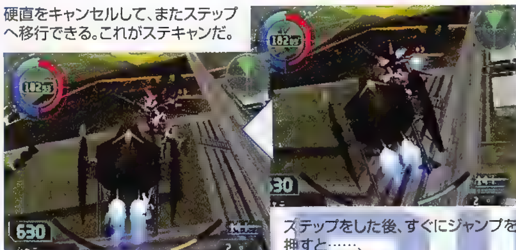
相手の攻撃誘発と発生の早い攻撃への対処を狙った行動に、ステップキャンセル（通称ステキャン）がある。

これは、ステップを入力した後すぐジャンプボタンを押し、ステップ後半の移動と硬直をキャンセルするというもの。これをステップ→ジャンプ→ステップ……と繰り返すことで、相手の攻撃を誘発し、その硬直を狙える。対戦中の動きの一つとして、覚えておいて損は無いだろう。しかし、ブーストゲージを大量に消費するため多用は禁物だ。

続いては、相手にステキャンされた場合について。絶対にしてはいけないのは不用意な攻撃だ。たとえスキの小さな射撃でも振り向き撃ちの状態になり、反撃を受けてしまう。ここは様子を見て何もしないのが最善なのだ。ステキャンはブーストゲージ消費が大きく必然的に先に着地するので、そこを狙っていこう。



基本的には、このように相手のステップを見てから攻撃を繰り出すのだ。



硬直をキャンセルして、またステップへ移行できる。これがステキャンだ。

ステップをした後、すぐにジャンプを押すと……、

## Case2 特殊な機体による誘い

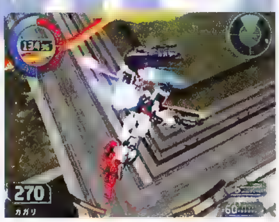
### いろいろな射撃の狙いどころ

ここでは、あまり目立たないが実戦的な射撃の当て方を考察しよう。

ビームなどで射撃を行なった際には、BDやジャンプで硬直をキャンセルするのが基本。そのため、中距離戦ではなかなか射撃の硬直を狙えないのが実状だ。射撃↓BDは狙いにくいが、射撃↓ジャンプの場合はそうでもないのだ。射撃後のジャンプ（感覚的には射撃後の硬直を狙うより、ワンテンポ遅らせる）を狙えば当てやすい。こちらにリスクは無いので、狙ってみよう。

そのほかの局面では、相手が着地後すぐにBDしようとした場合にも射撃を当てやすい。相手がそれを警戒して思うように動けなくなったら、攻撃が当たらなくても効果があったといえるだろう。

このように、確実に当たりはしないが、相手の動きを抑制できる攻撃はまだまだある。ぜひ見付けて実践してほしい。



「とりあえずぶっ放す」感覚でいいので、⬅or➡格闘を出してみる。

### 特定の機体を使用したときの誘い

攻撃をした後にほとんどスキが無く、すぐに動ける機体がある。そこで今回は、ストライクとストライクルージュを例に見てみよう。

この2機体に見られる特長は、⬅or➡格闘1段目の硬直が極端に小さいということである（ストライクに関しては非抜刀時に限る）。これはかなり強力で、接近戦で⬅or➡格闘を出し、空振りしてもすぐさまステップすれば、相手の攻撃をくらわないのだ。かなり有効な誘いの行動となるので、ストライクやストライクルージュを使った際には、積極的に実践してもらいたい。



この行動を意識させることで、相手は不用意に攻撃できなくなるのだ！

すぐさまステップして、相手の攻撃をかわそう。

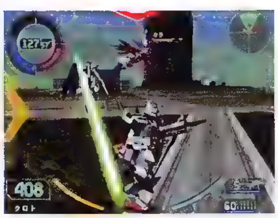
### 片追いに関する補足

このコーナーではこれまで片追いを推奨し、片追いを目的として書いてきたが、今月は「片追いをするかしないか」の見極めについて考察しよう。

基本的に「自チームが相手より力量が上回っている場合」はガンガン片追いしよう。これで勝負が決まる場合が多いはずだ。しかし、「相手と力量が拮抗している」、または「相手の方が上」ということになれば、話は変わってくる。

先に墜ちた相手を追おうとしても足止め役をなかなか無視できず、むしろ逆に大打撃を受けてしまうことが少なくない。よって、このようなことにならないよう、相手との力量を考慮して、片追いするかどうかを判断してほしい。

では「片追いできない相手との対戦で有利な形は何か？」というと、「自軍が2機とも墜ちていない」、または「1機分の余裕がある」状態になる。後者は片追いされる危険があるため、残った味方のカット能力が大きくものを言う。この辺りの判断力は、実戦経験で磨いてほしい。



非常に有効な片追いだが、力の拮抗した相手にはうかつに狙うべきではない。

ステキャンに関する補足：「ステキャンのコマンドが難しく、なかなか素早く入力できない」という人は、ジャンプしてからステップするイメージで練習してみよう。あるいは、「ステップ→ジャンプ」を [illegible]

TACTICS FOR THE CAMPAIGN

# キャンペーン対象MS:ジンでポイントを稼ぐ!

**現在開催中の「ランキングトライアル」キャンペーン。10月11日(火)9:59までの対象機体となっているジンシリーズを使ったCPU戦での稼ぎ方を紹介しよう!!**

Text:ニクマン



## オススメの僚機

ポイント稼ぎの僚機に最適**なのは前線に出て大ダメージを与えられる機体**。コスト別に検証すると、コスト560ではジャスティスかフリーダム。コスト450ではエールストライク・ストライクルージュ・ブリッツがオススメだ。

しかし、コスト280のジン(大型ミサイル装備)だけはコストが合わないのが問題となる。コスト面ではもったいないが、機体性能の高さを考えると560の高コスト機体と組むのがいいだろう。

## オススメのルート

地上用MSの場合はムウ・サイのルートがオススメ。敵に低コスト機が多いため、油断しなければ撃墜されることはほとんど無いのだ。

通常MSのルートは難度に大差は無いが、比較的オススメできるのはカガリルート。厄介な生体CPU駆る3機が早い段階で出てくるので、後半の展開が楽になるのだ。



地上用MSルートだと、キャラによっては非常に難しくなる。キャラ選びは慎重に!

## タイプ別考察

### ●1発ダウンタイプ




攻撃を当てると1発でダウンを奪う武器は、ダウン中に攻撃を当てることができず、効率よくダメージを与えることが難しい。そこで、**ダメージを与えるのは僚機に任せ、自機は敵1機をひたすら足止めすることに専念しよう。**僚機が狙っている敵機の耐久値が少なくなったら交替だ。その機体を墜とし、次の標的に向かう、といった手順を繰り返すと効率がいい。

また、リロードが早いので戦艦にダメージを与えるのに適している。敵がダウンしている間は戦艦に攻撃して、耐久値を削っておこう。



1機に集中しながらも、僚機が狙っている機体の耐久値をチェックしながら戦おう。

### ポイントを稼ぐための三原則

**1.撃墜されない!**

自機が撃墜されると「自機のコスト分」、僚機が撃墜されると「僚機のコストの半分」の値がポイントから引かれる。やむを得ない場合は、自機が撃墜されて覚醒を使うのもあり。

**2.クリアタイムを早く!**

最もポイントに影響する要素。できるだけ敵をダウンさせずに、効率よくダメージを与えるのが重要だ。ターゲット撃破の場合は、ターゲット1点集中で素早く撃墜しにいこう。

**3.敵を撃墜する!**

トドメを差した機体にポイントが加算される。僚機が敵の体力をぎりぎりまで削ってから、ジンで撃墜すると楽だ。これで簡単にポイントを稼げる。僚機が撃墜してしまわないように注意が必要だ。

### ●マシンガンタイプ




マシンガン装備の機体を使用する場合、マシンガンからの攻撃にほとんど補整が掛からないことを生かして戦うのがポイント(次ページ参照)。マシンガンでよろけたところに僚機が攻撃すれば、大ダメージを与えられる。常に僚機と一緒に動いて、ダブルロックオンしながら戦おう。プレイヤー同士の連携が重要だ。

プロトタイプジンとジン(マシンガン装備)の2機は、サブ射撃でダウンを奪えるのも魅力。1機ダウンさせている間に、もう1機を僚機と一緒に攻撃できるのだ。

また、ジン・オーカーに関しては格闘コンボでダメージを与えられる。狙い過ぎると危険なので、チャンスがあれば僚機が相手をしていない方の敵にコンボを決めるのもいい。

### ●その他

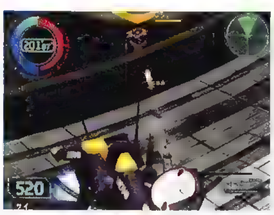


前に出過ぎるのは禁物。僚機の後方から中距離で援護射撃に徹しよう。




ジン・ワスプはメイン射撃で僚機の援護ができるし、サブ射撃で敵1機を足止めすることもできる。役割を切り替えながら戦おう。

長距離強行偵察複座型ジンの場合、メイン射撃のダウン値が高い上にこれといった破壊力が無く、非常に難しい。長距離から援護して、僚機に頑張ってもらうのが安定だ。



不用意に砲撃モードを取ると攻撃を受ける危険性大。使いどころが難しいのだ。

**CPU戦ルート選択補足**:CPU戦のルートを選ぶとき、ミーティアの登場するルートは厳禁。ジンシリーズでは、ミーティアを相手にしたところで簡単に撃墜されてしまうのだ。



# SYSTEM ANALYSIS
## システム考察

**いよいよ全国大会も目前に迫り、少しでも強くなりたいプレイヤーたちに先行入力を使ったテクニックを紹介。そして、ダメージに関わる補整を考察してみた。**

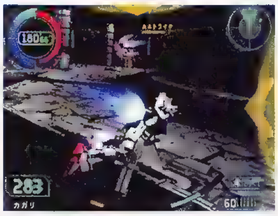
Text:モミアゲ

## ブーストダッシュからの先行入力行動

BD(ブーストダッシュ)から最速で(空中)ステップへ移行したい場合に役立つ入力方法を紹介しよう。まずBDをジャンプボタン押しっぱなしで継続する。そして任意のタイミングでステップを入力し、2回目のレバー入力の直前にジャンプボタンを離すといったものだ。

また、前述のステップキャンセルも、この入力法を利用できる。BD中にジャンプボタンを押しながら連続してステップ入力を繰り返しておけば、ジャンプボタンを離した瞬間にステップ動作へ移行できる。相手の攻撃に反応してステップに移るまで、通常の入力より大幅に短縮できるので非常に実戦的だ。

ほかにも、通常の入力では難度が高かった超低空BDからのステップにも応用可能で、簡単に実践できる。これを使えばラゴゥ、バクゥといった「BD中にステップができない」とされた機体でもそれが可能となる。しかし、タイミングはかなりシビアなので、要練習だ。


常にステップ入力を仕込んでおけば、「見てから余裕でした!」も夢ではないぞ!


低コスト機ザウートだろうと、同一の攻撃で受けるダメージは全く同じ。

本作に防御力補整は存在しない。高コスト機フリーダムであろうと……、

## ダメージ補整

シリーズを通して存在しているさまざまなダメージ補整。今作も例外ではなく、状況に応じてダメージに補整が掛かるようになっている。

今までのシリーズ作品に存在していた味方補整、根性補整、コスト補整、連勝補整、貫通補整、コンボ補整、時間補整」のうち、コスト補整、時間補整、貫通補整は無くなり、コンボ補整が形を変えて武器補整として導入されている。今回は対戦時に重要になってくるであろう要素、味方補整、根性補整、武器補整の三つについて詳しく検証してみたい。

**●味方補整**

これは僚機に自機の攻撃が当たってしまった場合や、自分の攻撃が自機に当たってしまった場合(バズーカの爆風などが代表例)に適応される補正で、基本ダメージの25%に軽減される。

**●根性補整**

機体の残り耐久値が少なくなるにつれ、その機体の攻撃力が上昇するという補正だ。今回は機体による補整値の差が無くなっており、全機体に共通して「耐久値が50%になった時点」から攻撃力が上昇し始め、「耐久値が残り1の状態」で攻撃力が最大の15%増にまで上昇するのだ。

なお、根性補整に防御能力の変化は無い。耐久力満タン時と残り耐久値が少ないときとを比較しても、攻撃側の条件が同一であれば、受けるダメージに全く変化は無かった。

**●武器補整**

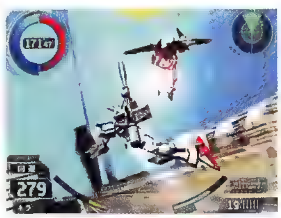
今までは連続ヒットの数に応じてダメージが一定の値で減少した(ヒット数が増えるにつれてダメージが減少していく、いわゆる「コンボ補整」)。

しかし今作では攻撃した武器によって、その後の追撃に掛かる補整値が変化するようになっている。左表にコンボ始動技になりやすい「よろけを誘発する攻撃」を列挙し、補整後に与えるダメージをまとめてみた。補整の影響が小さいものは96%、大きいもので27%の与ダメージとなる(無補整時を100%とする)。

このデータを参考にすれば、補整の小さな攻撃を極力コンボ始動技に用いて、補整が大きく掛かる攻撃はできるだけコンボに使用しないのが理想だと分かるだろう。ダメージが高い攻撃は、コンボの締めでのみ使うように心掛けたい。

| 武器の種類 | 補整後の与ダメージ | 該当機体 |
| --- | --- | --- |
| 格闘攻撃(よろけ属性) | 96% | (ランチャーストライク、カラミティ、バスター、ザウート以外の全機体) |
| ビームブーメラン(1ヒット) | | ジャスティス |
| パンツァーアイゼン | | ソードストライク |
| マシンガン | | シグー、ディン(指揮官用)、ディン、ジン(マシンガン) etc. |
| グレイプニール | | ブリッツ |
| 防盾砲 | | レイダー |
| ランサーダート(3ヒット) | 88% | ブリッツ |
| マイダスメッサー(1ヒット) | 82% | ソードストライク |
| エクステンション・アレスター | 80% | ゲイツ(指揮官用)、ゲイツ |
| ドラグーン・システム(1ヒット) | | プロヴィデンス |
| スモークディスチャージャー | 70% | ジン・オーカー |
| ビームライフル | 58% | フリーダム、ジャスティス、ストライクルージュ etc. |
| 大型ビームライフル | | プロヴィデンス |
| 高エネルギーライフル | | バスター |
| エクツァーン(2ヒット) | | フォビドゥン |
| レールキャノン(2ヒット) | | ラゴゥ、バクゥ(レールキャノン) |
| スナイパーライフル | | 長距離強行偵察複座型ジン |
| 魚雷 | | ジン・ワスプ |
| 魚雷(2ヒット) | 50% | グーン |
| ガンランチャー(2ヒット) | | ランチャーストライク |
| 副砲 | 44% | ザウート |
| フォノン・メーザー砲(2ヒット) | 27% | ゾノ |

※上記のデータはアルカディア編集部の調べによるもの。


バズーカのように、追撃困難な攻撃に関しては、今回は見送らせてもらった。

マシンガンはビーム兵器に比べ、連携ダメージに優れている。


ビームライフル始動で格闘コンボを決めても、ダメージはわずかだ。



SEED事典 格闘攻撃の補正 [illegible] 追撃が容易なもので代表的なのがフリーダムのBD格闘(36%)。ほかにもジン(マシン [illegible] 96 [illegible]

# KNOWLEDGE ABOUT MS
# 機体別攻略



今月もさまざまな発見が見付かった機体別攻略。世の中の対戦事情に甘んじることなく、キミの愛機の可能性をとことん追究しよう！

## 変幻自在の万能機体！
## フォビドゥンガンダム



クセのある射撃攻撃の特徴、僚機のタイプなど、すべての要素を把握・考慮した上で立ち回ろう！

Text:ニョホ

### 癖のある機体特徴を生かそう！

フォビドゥンのメイン射撃は2本のビームが射出されるため、当てやすくなっている。相手の着地を見てから撃っても、ステップに当たるほどだ。そのため、中距離でかなり有利に射撃戦を展開できる。一括リロード式なので、弾数を気にせず撃てるのも強みだ。

サブ射撃も、主に当てる場面は中距離。着地を読んで早めに出し、味方が攻撃されている際のカットなどに使おう。

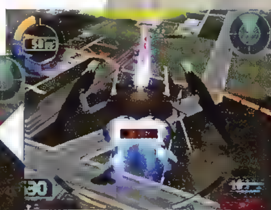
### 2対2では距離感が大事！

2対2における立ち回りはすべて僚機とセットで考えなくてはいけない。

味方がカラミティなどの遠距離機体の場合、前線でメイン射撃や⬅or➡格闘↓メイン射撃を狙う。味方がSストライク、デュエルASなどの近距離機体の場合は、中～遠距離からメイン射撃をばらまき、サブ射撃を当てるなどして立ち回ろう（ここでサブ射撃を追尾させるため、サーチを赤いままで保っておくことが大事）。このようにフォビドゥン最大の特徴は僚機のタイプに合わせて働けることだ。



近距離戦では、⬅or➡格闘→メイン射撃のコンボを積極的に狙おう！




高い追尾性能と高威力で、相手にプレッシャーを掛けられるのだ！

サブ射撃は相手より上方から撃つと、追尾によって当たりやすい。

## 最強の座を奪え！
## ストライクガンダム
### (ビームライフル装備)



コスト420機体の中では最高の性能を誇る。高コスト機体と組むと、もう手が付けられない……。

Text:ニクマン

### ⬅or➡格闘の有効利用

ストライク（ビーム）最大の武器は、スキの小さな⬅or➡格闘だ。とりわけ魅力なのは1段目を空振りした後の動き出しの早さ。格闘のモーション中に攻撃されなければ、ほとんどの攻撃をかわせるのだ。⬅or➡格闘を空振りしたら、反撃に備えてステップを入力しておこう。ステップで、不用意な振り向き撃ちや格闘攻撃をかわしたら、反撃のチャンス。格闘コンボをたたき込もう。

ただし、スキが小さいのは「非抜刀時の」⬅or➡格闘だけ。抜刀状態だとモーションが変わり、スキが大きくなってしまうのだ。抜刀してしまったらけん制でメイン射撃を撃つなどして、常に非抜刀状態で戦おう。

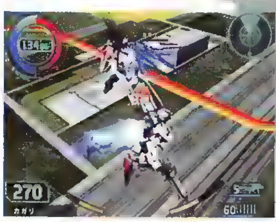
また、格闘コンボとしては⬅or➡格闘↓メイン射撃がオススメ。⬅or➡格闘↓格闘↓メイン射撃よりも総ダメージが大きく、さらに⬅or➡格闘の後射撃ボタンを押していれば、当たったときはコンボになり、空振りしたときには追加格闘もメイン射撃も出ない。追加格闘が出てしまってスキが大きくなる、というリスクが無くなるのだ。

### 覚醒時の応用戦術

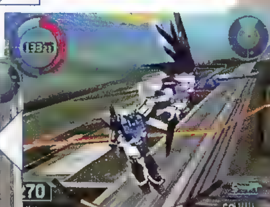
覚醒を発動したら、相手を撃墜しにいきたいところ。しかし、早めに覚醒を発動した場合など、相手の耐久値がある程度残っている状態だと、1セットのコンボでは撃墜できないことが多い。そういう場面では、コンボを途中でやめて補整を切ることが重要だ。

ストライク（ビーム）の取る選択肢は、ビーム連射か前述の格闘コンボ。ビーム連射の場合は2発で止めるのがベスト。補整が切れてからさらにコンボを狙おう。

格闘コンボの場合は⬅or➡格闘↓格闘↓格闘↓⬆格闘↓格闘↓サブ射撃（ちょっと押して離す）で、相手をダウンさせないままで先に動ける。補整が切れるのを待って、もう一度格闘コンボを決めればほぼ撃墜できるのだ！



狙いすました⬅or➡格闘をかわされた！反撃を受けるピンチか!?




そこに⬅or➡格闘→メイン射撃を決めて、ダメージを与えよう。

しかし、相手の反撃が少しでも遅いとステップでかわせるのだ。




落ち着いてバルカンで止めよう。ボタンの押し過ぎには要注意！

覚醒時にコンボが決まって大ダメージ。それでも倒し切れない……、

SEED 辞典 フォビドゥン：覚醒発動中に狙いたいのは、当てやすさ、ダメージ効率の点で抜群に優秀な⬅or➡格闘→サブ射撃だ。これで200台後半のダメージを与えられるのだ。
ストライク（ビーム）：[illegible] 安全な場所でシールドを出して抜刀状態を解除しよう。

## 後方支援は任せろ！
# シグー



ダウンが奪える高性能なサブ射撃に加え、状況に応じた格闘の使い分けがシグーのカギだ。

Text：シシシ

### 格闘を極める！

シグーの長所の一つは格闘性能の高さだ。通常格闘、←or→格闘、特殊格闘いずれも高威力である。特に特殊格闘は威力が高い。狙える場面は少ないものの、着地硬直をメインに狙っていこう。

そして実戦において最も使用頻度が高いのは↑格闘だ。格闘1段→メイン射撃ぐらいしかつながらないため総ダメージが低いものの、発生の早さはピカイチ。ボタン入力した時点で、攻撃判定が出ているほどである。

発生が早いことのメリットはどんなことがあるのか？ それは、相手よりも後出しで、相手の格闘攻撃を迎撃できるということである（相手の格闘の種類にもよる）。もちろん同時入力の勝負なら、一方的に勝てるのだ。

例を挙げて説明しよう。対戦機会の多い高コスト機（コスト560）と比べてみる。↑格闘を同時に入力した場合、どんな結果になるか？ フリーダム、プロヴィデンス相手にはシグーが勝ち、ジャスティスとは互角という結果になる。それほどシグーの↑格闘の性能は高いということだ。

ただし、後出しで勝つには「相手の格闘モーションが出た瞬間に入力」、「相手との距離が近過ぎない」といった条件があるのを覚えておこう。

相手の攻撃をステップでかわすという基本を疎かにしてはいけない。状況に応じた格闘の使い分けが大切なのだ。



相手の格闘攻撃を↑格闘で迎撃する。敵を近付かせるな！



遠距離からは、サブ射撃で攻撃。ホーミング性が高いので積極的に狙え！

## 空はディンが主役の舞台！
# ディン（指揮官用）



ブースト持続時間はランクS。近付いて攻撃し、また離れる「ヒットアンドアウェイ」が可能な機体だ。

Text シシシ

### ブースト性能を生かす

ディン（指揮官用）最大の長所は、ブースト持続性能が最高クラスの性能だということ。ディンを生かすも殺すもブーストの使い方次第である。

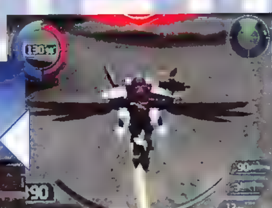
ブースト持続時間が相手より長いため、相手と同時にジャンプしてもディンの方が後に着地することになる。つまり、相手の着地を狙いやすく、自分の着地を狙われにくいということになるのだ。

実戦において、ディン（指揮官用）はコスト420、210と組むことが多い。どちらと組むときも常に敵2機を意識して戦いたい。そして、味方機を狙っている敵を優先して、後ろからメイン射撃で攻撃しよう。自分を狙っている敵は、自機は追い付けず、2対1の状況を作りやすいことになる。

対してディン（指揮官用）の短所としては、耐久値の低さと攻撃力の低さが挙げられる。機体の能力をしっかり把握し、乱戦には持ち込まずに、長所を生かせる作戦を重視した戦い方を心掛けよう。

### 狙われたときの選択肢

ブースト持続時間が長いとはいえ、敵に狙われることはもちろんある。着地硬直を狙われそうなときの有効な選択肢は二つ、特殊格闘と特殊射撃だ。どちらも一度ジャンプしてから繰り出す攻撃なので、敵の攻撃をかわしつつ攻撃できるのである。近距離では特殊格闘、中距離は特殊射撃と使い分けよう。



着地硬直を狙われる！ すかさず特殊格闘で回避。



そのまま敵に攻撃。あくまで選択肢の一つなので、多用は禁物だ。

## マシンガンで戦う！

バズーカなどの実弾兵器と相性がよく、ビーム兵器とは逆に相性が悪い。性能をよく理解した上で戦おう。

Text：シシシ

### 相手によって戦い方を決める

マシンガンで戦うに当たっては、対戦相手によって作戦を変えることが最も重要だ。

まずはバズーカ、ミサイルなどの対実弾兵器。マシンガンでかき消すことが可能なため、積極的に中距離～近距離で戦おう。対戦相手として、カラミティ、ストライク（バズーカ）、ジン（大型ミサイル）が挙げられる。コストの差を武装面でカバーできるので、1対1の形を作ることができれば、チームの作戦としては成功だ。

続いて対ビーム兵器。この場合、常に2対2で戦おう。マシンガンは3発当てないと相手をよろけさせることができず、ダウン性能は無い。そのため相手に近寄られると、圧倒的に不利になるのだ。特にバスターのチャージショットなどは要注意。マシンガンをかき消されてしまうのだ。1対1を避けてチーム戦を挑もう。

マシンガン補整を生かした連携を狙うことも、攻撃面では特に重要になる。ビームよろけ～ビームは約5割にまでダメージが半減するが、マシンガンよろけ（3発）からは、ほぼ補整無しのダメージを与えられる。味方との連携がうまくいき、ツボにはまれば絶大な攻撃力を引き出せる。乱戦に弱いことも事実なので、常に中距離戦メインで戦おう。

通常時は、歩きながらマシンガンを撃ち、敵をけん制する。自機をサーチしていない敵を基本的に狙っていく。BDはあまり高飛びに使わないで、左右に動く「平行的」な使い方をしよう。



ビーム系の射撃武器を主とする機体には注意。1対1を避け、僚機の援護を待て。



覚醒発動！ 相手の着地硬直を狙って、一気に接近。連射が可能だ。



相手をダウンさせ、他方を攻撃する。覚醒中のマシンガンは強力！



SEED事典 シグー：サブ射撃はダウン性能に優れる。2発で相手はダウンするので、味方への援護、相手への迎撃と、多種多様な局面で使用できるのだ。威力が高いのもポイント。

# ますます熱い業界ライフ!

# THE iDOLM@STER アイドルマスター




## アイマスムック

急ピッチ製作中!

[illegible]



一大ムーブメントを形成しつつ、今なおファンを増やし続ける本作! 現在ハマっている方も始めたばかりの方も、ますますヒートアップしていく『アイマス』熱で、充実のゲームライフを送っていただきたい! 今月も情報特盛りでお届けしますっ。

THE IDOLM@STER LATEST INFORMATION

## バージョンアップの主な変更点

- イメージLvで制限がかかるオーディションが増加
- オーディションの合格枠が増加
- アイドルがレッスンをさぼりにくくなった
- ボーナスレッスンが受けやすくなった
- お別れコンサートのスロットの難度が低下



レベル制限がかかっているのが増えているので注意!



合格枠が増えたのはうれしいポイント!

## アイマスがバージョンUPしちゃいました!

9月末より、ゲームのバージョンがVer.1.20に変更されました! よりゲームが遊びやすくなった各種仕様を皆さまにご紹介! 要チェックですよプロデューサーさん!!

**さらに遊びやすく**

今回のバージョンアップで目立った点は、全体的なゲーム難度の低下。初級者～中級者がつまづきやすかった各種ポイントを改定し、より遊びやすいようにチューンされているのだ。

オーディション関連は特に改定個所が多く、合格枠の増加や特別オーディションの参加既定の緩和などは、多くのプロデューサーにとってうれしい変更点!

さらに、オーディション時の公平なマッチングを実現すべく、よりレベルの近いユニット同士で競えるように調整もされているのだ。レベルの高いユニットはより過酷なオーディションに臨まねばならなくなったが、ゲーム的には盛り上がること必至だ!



起こって悲しいレッスンさぼり! でも、新バージョンでは減ってます!



プロデューサー、ユニットカードは従来どおり使用可能だぞ。

## アイドルマスター CD 連続発売決定!



THE IDOLM@STER
MASTERPIECE 01
～天海春香・萩原雪歩・秋月律子～
価格:2,000円(税込)
発売日:2005年9月28日
品番:COCX-33355

「今の日本に必要なものは何だ!?」と聞かれたら、迷うことなく『アイマス』のCDですよ!」と答える勇者たちに朗報! このたび、コロムビアミュージックエンターテイメントから『アイマス』のCDが連続リリースされることが決定しましたよ!

今回フィーチャーされているのは春香、雪歩、律子の三名。はっきり言ってジャケ買い一択の完成度! 各アイドルが歌うシングルが、全曲ゲームサイズで収録。加えてフルコーラス版で「THE IDOLM@STER」が聴けるのだ!

178ページでも紹介しているので参考にしてね。



## 初回ロット完売御礼!

[illegible]

チャレンジ!

# 特別オーディション

参加するには各種条件をクリアしていなくてはならない「特別オーディション」。参加するための条件は厳しいが、見返りは大きい。ぜひとも参加を目指そう!

## ランクアップに必要不可欠! 特別オーディションを乗り越える!

特別オーディションに合格すると、従来の全国オーディションと同じようにファンの数が増加するだけでなく、アイドルレポート画面で確認できる☆が獲得できる。

☆はランクアップに必要で、ランクCまでは☆を集める必要は無いが、ランクBより上は、既定のファン人数のほかに☆が必要となる。ランクBには三つ、ランクAには六つ以上の☆が必要となるぞ。

## アイドルのイメージレベルで参加判断

・DANCE MASTER
・VOCAL MASTER
・VISUAL MASTER

ユニットが持っているイメージレベルが参加の判断材料になるのが、MASTERの名を持つ三つの特別オーディション。

どれか一つが秀でていれば有利……というわけではなく、総じて高い能力が要求される、プロフェッショナル指向のオーディションだ。

バージョンアップ以前は「参加レベルがイメージレベル9以上」となっていたが、現在ではイメージレベル8以上で参加が可能となっている。

流行に関係なく獲得☆数が固定されているために、スケジューリングしやすいという利点も活用していきたいところだ。



レベル8以上で参加可能だが、できればレベル12以上が望ましい。

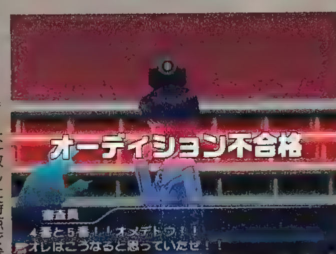
## 早期に受ける必要があるオーディション

・ルーキーズ
・TOP×TOP
・Hi-TV

ルーキーズは参加条件に活動週が限定されているため、比較的低レベルのユニットでも積極的に参加可能。

TOP×TOPとHi-TVは、厳密には「早い時期」というわけではなく、ほかのオーディションで負ける前に出場しておきたいというニュアンスのもの。

無論、高レベルに到達した際に無敗(および勝率70%)ならば、かなりの安定感をもってオーディションに臨めるが、その条件を満たすのはなかなか難しい。イメージレベル10前後で無敗なら、TOP×TOPに優先して参加し、もし土がついたらHi-TVに切り替えるといいだろう。




TOP×TOPは一敗した時点で参加資格が無くなるぞ。

## 後半に受けるオーディション

・カラフルメモリーズ
・LONG TIME
・歌姫楽園-Diva Paradise

育成後半になって参加のチャンスが増えてくるのが、カラフルメモリーズ、LONG TIME、歌姫楽園の三つだ。

この中でも特殊なのは歌姫楽園で、週ごとに参加資格がループしているというトリッキーなもの。ソロだと出場するのがなかなか大変だが、三人ユニットならば、組み合わせ次第では毎週出場できる形態を組むことも可能だ。

LONG TIMEはランクC以上のユニットに人気のオーディション。ファン増加人数も多いゆえ、なかなかの激戦区になっている。

リミット期限が近くて思い出があまっていたら、カラフルメモリーズへの出場も手だ。




活動週が25週を越えたら、LONG TIME出場を狙ってみよう。

## 特別オーディション一覧表

合格すると☆を獲得できる特別オーディションは全部で九つ。オンライン状態になっていないと出現しないので、オフラインのお店などでは参加することができないぞ。

| 名前 | 参加条件 | ルール | 獲得ファン数 | 合格枠 | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| DANCE MASTER | イメージレベル8以上 | 常時ダンスが☆×5 | 50000 | 1名 | 流行に関係なく、ダンス☆×5、ビジュアル☆×3、ボーカル☆×1、 |
| VOCAL MASTER | イメージレベル8以上 | 常時ボーカルが☆×5 | 50000 | 1名 | 流行に関係なく、ボーカル☆×5、ダンス☆×3、ビジュアル☆×1 |
| VISUAL MASTER | イメージレベル8以上 | 常時ビジュアルが☆×5 | 50000 | 1名 | 流行に関係なく、ビジュアル☆×5、ボーカル☆×3、ダンス☆×1 |
| 歌姫楽園-Diva Paradise | イメージレベル7以上+α | 6位になると☆が-3 | 50000 | 1名 | 参加資格は週によって、以下のとおりループしていく。<br>・高校生以下かつイメージレベル7以上限定<br>・高校生以上かつイメージレベル7以上限定<br>・おとなしい人かつイメージレベル7以上限定<br>・元気はつらつかつイメージレベル7以上限定<br>・度胸のある人かつイメージレベル7以上限定 |
| カラフルメモリーズ | 思い出の数15以上 | 審査員の興味が半分でスタート | 50000 | 1名 | |
| LONG TIME | 活動25週以上 | 審査員の興味が見えない | 70000 | 1名 | 審査を見ることが出来ない。興味の量を予測しながらアピール。 |
| ルーキーズ! | 活動週13週以内 | 中間審査が行われない | 30000 | 1名 | 審査は一回だけで、27回のアピールで勝利者を決定。 |
| TOP×TOP | オーディション勝率100% | 現在の順位が見えない | 50000 | 1名 | 審査途中は自分の順位を見ることができない |
| HI-TV | イメージレベル10以上・オーディション勝率70%以上 | 1位にのみ☆が付与される | 50000 | 1名 | 中間審査の時、1位のアイドルのみ☆を貰える。2～3位のアイドルはもらえない。 |

プロデューサーランク

# ランクアップのための評価対象

**お別れコンサートの後に社長から告げられるプロデューサー評価、その審査の基準とは!?**

## 最終ファン人数と最高全国順位

（配点15）

獲得したファン人数はそのままユニットの全国順位に直結しており、引退時にどれだけのファン人数を獲得しているかで配点が決定する。配点が始まるのは200位以上のユニットで、それ以下の順位に位置するユニットには得点が加算されない。少しでも上位に食い込もう！




オフラインの店舗では全国順位が出ないため、配点がされないので注意だ。

## ユニットの最終アイドルランク

（配点10）

引退時のアイドルランクに応じて配点が決定。Fだと1点、Cだと5点、Aだと10点というように、高ランクほど好評価が得られる。実は、うわさではA以上のランクも存在するらしいが、その場合の配点はどうなるのか……。自分の目で確かめるか、10月発売のムックにて確認だ！（CM）




ランクは落ちることがないので、比較的安定して点数を狙いやすい。

## アイドルとの信頼度

（配点20）

コミュニケーション時に、いかにアイドルたちから好評価を得てきたかで配点が決まる。当然、パーフェクトコミュニケーションが多いほど評価が高く、バッドコミュニケーションが多いと評価は下がる。なお、お別れコンサートの前の選択肢は、非常に重要な意味を持っているぞ。

理想はパーフェクトを取り続けること。バッドは減点対象に！







育成を通じて得点が積み重なり、総合的な信頼度が決定する。

## 特別オーディション合格数

（配点10）

特別オーディションで獲得したトロフィーの数に応じて配点が決定する。ここの計算式は単純で、特別オーディションのトロフィー一つにつき1点が入ることになる。同じオーディションに複数回合格しても、トロフィーは一つ以上増えないので注意しておこう。




画面には9種類のトロフィーしかないが、全部そろえると満点に。

## オーディション合格数及び合格率

（配点15）

オーディション（特別オーディション含む）の合格数、合格率を基にして割り出される数値が評価対象となる。基本的に"合格率"よりも"合格数"の方が判定材料として重要視されているので、積極的にオーディションに参加して、勝ち数を増やしていくことを狙うとよいだろう。




負けを気にせずに勝ち数を積み重ねていけば、おのずと配点は上がるはず！

## エンディングの種類

（配点5（～－30））

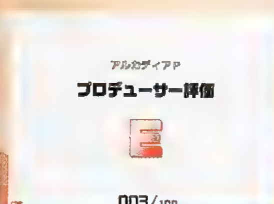
お別れコンサートの後に表示されるエンディング、これも育成経過によってさまざまに変化する。エンディングの種類は全部で7種類あり、どのエンディングに到達したかで配点が決定する。バッドエンドだとマイナス30点という痛手をこうむるので、手を抜かずに育成していこう。




お別れコンサートの失敗はエンディングに影響する。必ず成功させておこう。

このゲームでは、プロデュースするアイドル（ユニット）に育成の制限期間があるため、永続的に育てられるのはプレイヤー本人である「プロデューサー」である。プロデューサーは、育成したユニットの成績とコミュニケーションの結果、そしてお別れコンサートの合否などで評価は大きく変動し、最終的にS～E-の16段階で評価を下される。

各プロデューサーランクごとに、昇格できるランク判定が異なってくるが、駆け出し～売れっ子プロデューサーならば、ランクAを取れば2ランク上昇可能。逆に、敏腕プロデューサー以上は、降格もあるので気を付けよう！




見習いプロデューサーならばE以上を取ればOK。見習い～新米は、ランクBでも2ランク上昇できるぞ。

## ユニットの最終イメージ

（配点25）

引退時のイメージレベルを元に得点が割り出される。非常に配点の幅が広い重要な要素で、引退時にはなるべく高いイメージレベルを維持しておきたいところ。Lv1だと1点、Lv10だと14点、最高レベルのLv16だと25点獲得できる。できるならばレベル10以上での引退を目指そう。




到達したイメージレベルではなく、引退時のそれが適用されるので注意。

育成リプレイ

# ENTER THE IDOL



## 第二話「キターのはだれだ」

謎のプロデューサー「X」に率いられたアイドルユニット・ギンザドリル。その激動の半生をリプレイでお届け！

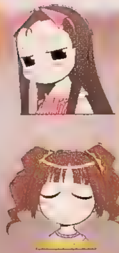
### プロデューサーXメモ①

## テンション回復法アレコレ

ユニットで苦労するテンションの維持。「休む」は最も手軽な回復法だが、理想なのはオーディションで勝って回復させること。伊織、雪歩、あずさ、亜美真美には集中的なコミュニケーションも有効だ。




手紙による回復はランダムなので、計算に入れないように。



♪ら、らー、らー、らーー、ぼえ〜。

ちょ、ちょっと！ またった音が外れてんじゃないのよ！ いーかげんにして頂戴よねっ！

うっう〜、ごめんなさい〜。

も〜！ ようやくランクEに上がれたというのに、この調子じゃ次のランクになる前に、人類が木星まで行っちゃうわよ！

X その通りだッ！ ……やつらは3分あれば木星から月までやって来る。今の調子じゃ、人類滅亡は確実だぞ。

やよい あ、あの、プロデューサー。ちょっと話が見えないのは気のせいですか？

X まあ、それはそれとして、次のランクアップリミットまであと3日。残りのファン数は1万人。こ〜いつぁちょっとしんどいぜジゲェエン。

伊織 プロデューサーよ！ どうしてもっと効率のいいレッスンをやんないの!? こんなドジっ子目玉焼き娘なんかにノルマを割り振らずに、私に全部任せてくれればいいじゃない！

やよい ドジっ子でごめんなさい〜。で、でも、朝の目玉焼きは大事だよ？

伊織 しゃらーっぷ！

X 甘いぞ伊織！ 確かにやよいはドジで不器用、オマケに貧乏だ。

やよい うっう〜。びんぼーは関係無いです〜。

X しかし！ 伊織だけが頑張ってレッスンを受けても、それではユニットを組んだ意味が無いだろう！

伊織 そ、それはそうだけど……。

X いいか、成長率の良いアイドルに多くのノルマを割り振るのはいいとしても、ノルマゼロの子を作ってはいかんのだ。なぜならば、時折発生する追加レッスンはそれぞれ一人一人に発生するチャンスがあり、そのためにもレッスンノルマは皆に割り振ったほうが絶対にいいのだ！

伊織 な、なるほど……実はそんな理由があったのね。

やよい うっう〜。私だって役にたってたんですね。

X ああ、そうさ！ 君たちは二人で一つのユニットだろ！ 共に力を合わせて頑張ってくれよな！

二人 はいっ！

X （……あとは、ノルマをちゃんと割り振らないと、レッスンをやらなかったアイドルが機嫌を損ねてテンションが下がるから……という理由もあったのだが、これは秘密にしておくか）



メンバー全員に、最低でも一回のノルマを割り振るのがスマートな育成法だ。



伊織 そうこうしてるうちに、リミットが迫ってきたじゃないの！ どうすんのよっ！

やよい まだイメージレベルも4だよね？ 残りの3日みっちりレッスンしたら、もう一つレベル上がんないかなっ。

伊織 そうね、リスクは大きいけど、最後の日に一発逆転を狙って、一万人規模のオーディションに挑んでみるとか。

X いやー、そうしたいのは山々なんスけどね、そうはいかない理由があるのさ。

伊織 な、何よ、理由って？

X 実は、今日でレッスンを連続4日やっておるのだ。ゆえに、明日オーディションに出ないと、「マスコミへの露出が減った」ということになって、イメージレベルが下がっちゃうヨ☆

な、何よそれーっ！ そんな大事なことは早く言いなさいよ！

X いや、チミらがあんまり張り切ってるからなかなか言い出せなくて……。

そんな〜。このままだとホームランどころか、ボテボテのキャッチャーゴロで終わっちゃうよ〜。

っ、使えない！ 使えないわ、こいつ！ クーリングオフできないの、ねえっ!?

X まあ待ちたまえ。とりあえず、すべては明日だよ君ィ。

うっう〜。すっごく不安ですよ〜。



オーディションへは定期的に出場しないと、業界から干されてしまうのですか!?

### プロデューサーXメモ②

## 同時アピールを極めよう！

二人ユニットから使える同時アピールだが、これも曲とのタイミングが合えば“ナイスアピール”を同時に出すことが可能。三つ同時のアピールでナイスを出すのはなかなかシビアだが、二つ同時は安定させよう。



遅過ぎると同時アピールにならないので、タイミングを見計うのだ！

おはよっ。はぁ〜、朝から憂鬱だわ。

今日のオーディション、どうなるんだろ……。

X キタ！ 来ましたよ！ この波を待っていたのだ！

ど、どうしたのよ、そんなに鼻息荒くして。

X 今日のアイドルレポートを見たかね君!? 一位がビジュアルで二位がボーカル！ ぼかぁ、コレを待ってたのさ。

確かに、今の私たちはビジュアルユニットだし、その次に高い数値はボーカルね。

10日のうち、最低でも2回はオーディションに出なくてはいけないということになるが、出場タイミングをアイドルレポートの結果で決めるのは非常に効果的。なぜならば、イメージレベルと流行が合致している日は、ユニットの能力にボーナス数値が加算されているのだ！

それなら、今日はとっても有利なんですねっ。

おうよ！ 早速衣装を着替えて出発だ！ そして次回のがけっぷちオーディション編へ続く！

# 隠し要素全公開！遊び尽くせ!!

# NEOGEO BATTLECOLISEUM

## ・ネオジオ バトルコロシアム・™

隠し技のアナザーダブルアサルトをはじめ、未公開のネタを一挙放出。キャラ対策や対戦攻略もフォローしているので、ぜひゲーセンで試してみてほしい。

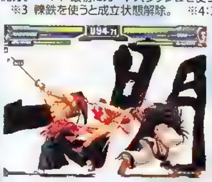
ネオジオ バトルコロシアム
■メーカー：SNKプレイモア／セガ
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：2005年7月27日（稼働中）
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）





| 使用キャラ／控えキャラ | 技名 | 条件 | コマンド |
|---|---|---|---|
| ユウキ／アイ | 合体変身！チェンジ・アトミックガイ・ネオス | A、B、スタートのカードスラッシュを使う（※1） | ↓↘→↘↓↙←＋AE同時押し |
| アイ／ユウキ | ASO2（エーエスオーツー）ラストガーディアン | ライトニングボールを出す（※2） | ↓↙←↓↙←＋CE同時押し |
| 京／庵 | 最終決戦奥義 | 百弐拾参式・灼焉を出す（※3） | ↓↙←↙↓↘→＋AE同時押し |
| 庵／京 | 最終決戦奥義 | 裏百八式・八酒杯を決める | ↓↘→↓↘→＋CE同時押し |
| Mr.カラテ／ロバート | 双星龍虎乱舞 | 天地覇煌拳を決める | ↓↘→←→＋AE同時押し |
| ロバート／Mr.カラテ | 双星龍虎乱舞 | 飛燕旋風脚フィニッシュを出す | ↓↙←→←＋CE同時押し |
| 楓／守矢 | 活心・最終奥義・蒼龍・不成立 | 晨明・連刃斬を出す（※4） | ↓↓＋AE同時押し |
| 守矢／楓 | 殺心・乱れ双月華 | 帯刀・歩月を出す | →←↙↓↘→＋CE同時押し |
| ハンゾウ／フウマ | 協力奥義 挟撃九字斬陣 | CorD忍法光輪渦斬を出す | →↘↓＋AE同時押し |
| フウマ／ハンゾウ | 協力奥義 挟撃九字斬陣 | 殺虫拳（1段目）を決める | ↓→↘＋CE同時押し |
| ★テリー／ロック | ストーム＆ストリーム | チャージランを出す（※5） | ←→→＋AE同時押し |
| ★ロック／テリー | バスター＆ストーム | レイジラン・TYPE「シフト」を出す | ←↓↙＋CE同時押し |
| ★覇王丸／幻十郎 | 一閃 | 怒り爆発を使う | ↘↘＋AE同時押し |
| ★幻十郎／覇王丸 | 一閃 | 怒り爆発を使う | →←→＋CE同時押し |

★は今回初公開分。　※1 最初にカードスラッシュを使ってから10秒経過するか、使ったカードスラッシュに対応した技を使うと成立状態解除。　※2 炎のコマor月面宙返りを使うと成立状態解除。　※3 轢鉄を使うと成立状態解除。　※4：2段目で条件成立、3段目で成立状態解除。　※5：チャージラン中のパワーダンク、またはチャージキックを使うと成立状態解除。



相手の前後から覇王丸と幻十郎が突進し、すれ違いざまに強烈な一撃を加える一閃。



バスター＆ストームは、浮かせた相手にバスターウルフ、さらにレイジングストーム！



お互いが投げと超必殺技で攻撃し、パワーストリームで締めるストーム＆ストリーム。

## 決めろ!! アナザーダブルアサルト

未公開分を含め、アナザーダブルアサルトを完全掲載。そのコマンドや成立条件に加え、いかに実戦で決めるかを解説するぞ！

Text:OYZ

### 基本的な仕組み

アナザーダブルアサルトは、前号までに解説した通り、特定のタッグのみで使える強力なダブルアサルトだ。キャラごとの発動条件を満たし、ダブルアサルトを使える状態で入力すると発動するぞ。

ただし、発動条件は成立後10カウント経過すると解除される。また、特定の技を出すと解除されるので注意。詳しくは左上の表を参照してほしい。

### ここで狙え！アナザーダブルアサルト

アナザーダブルアサルトごとに、実戦で狙える決め方をピックアップ。苦労するが、決めればそう快感抜群だ。

**●合体変身！チェンジ・アトミックガイ・ネオス**／突進しながら攻撃する技。近距離立ちCをキャンセルして出せば連続技になるほか、強爆裂拳ヒット後の追撃にも使える。

**●ASO2ラストガーディアン**／機関銃を構え、見えない弾を放つ飛び道具。発生が非常に遅く、決めるのは困難。画面端まで届くので、そこに活路を見出すしか無いが……相手の飛び道具を打ち消せない（両方が残る）のが残念。

**●最終決戦奥義**／どちらも発生が遅いので、通常技からはつながらない。京は強七十五式・改で浮かせた後に空中追撃として、庵は発動条件の八酒杯から直接決めよう。

**●双星龍虎乱舞**／Mr.カラテ、ロバート共に、強攻撃から連続ヒットさせることが可能。

**●活心・最終奥義・蒼龍・不成立**／各種弾き成立後や、コマンド投げの嵐討後に追撃として決められる。また、しゃがみB↓しゃがみAから、ヒット確認で決めることも可能だ。

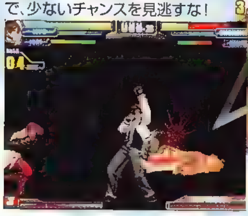
**●殺心・乱れ双月華**／しゃがみB×2から決めるのが実戦的。楓と同じく、各種弾き後の追撃としても決められる。

**●協力奥義 挟撃九字斬陣**／発生が非常に早いため、フウマはしゃがみA×2、ハンゾウはしゃがみB↓しゃがみAからヒット確認で決められる。

**●ストーム＆ストリーム**／弱パワーダンク～ブレーキングで浮かせた後に、空中追撃として決めることが可能だ。

**●バスター＆ストーム**／真空投げ～ブレーキング後に決めるのが実戦的。ただし、引き付けて根元部分を当てないと、演出に移行しないので注意。

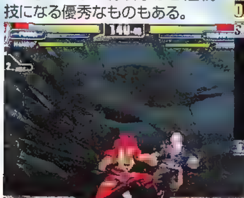
**●一閃**／覇王丸は、近距離立ちB↓遠距離立ちBからヒット確認で決められる。幻十郎はしゃがみCから連続ヒット。



空中追撃で最終決戦奥義！　回復可能体力をゴッソリ奪えるので、少ないチャンスを見逃すな！



発生が遅いものでも、工夫次第で決められる。京の場合、まず強七十五式・改で浮かせて……、



協力奥義 挟撃九字斬陣のように、発生が早く弱攻撃から連続技になる優秀なものもある。



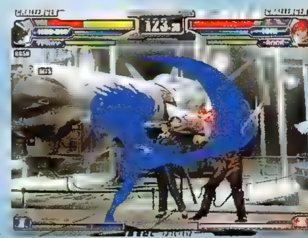
発動条件が特殊な技も。楓の場合、連刃斬の2段目をスーパーキャンセルするのがポイント。

ランガイコロシアム ●**アナザーダブルアサルト補足**：ユウキ……アトミックガイに変身できる、一風変わった技。変身中の攻撃はどれもガード不能だ。　アイ……相手の飛び道具に合わせた場合、相殺せずに両方が貫通するものの、相打ちになると演出に移行しないので注意。　ロック……始動の攻撃はライジングタックルと同じモーションだが、無敵時間は無いので対空には使えない。残念。

#「NBC」をより深く理解せよ! お役立ち知識集 Vol.2

GCステップを使った防御法や、今まで不自由だった状況の解決策、連続技の発展に役立つ情報など、細かいながらも重要なネタを紹介!

Text:ケンちゃん



出番の少ないACタクティカルステップに、可能性を見出せるか!?

## 同時押しで暴発防止

レバー入力が完成していても、ボタンを二つ同時に押せば必殺技は出ない。これを利用すれば、タメ系の必殺技を持つキャラでも、GCステップから自在に通常技を出せるぞ。ボタンの優先順位は【高 A・B・C・D・E 低】なので、Aの技を出したければAC、BならBD、CならCE、DならDEの同時押しを使うといい。

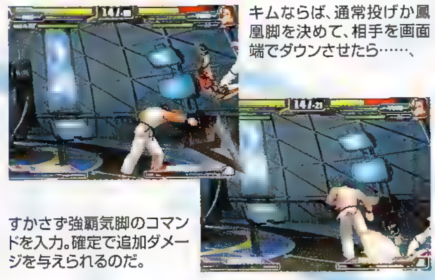


ロバートは、GCステップから技を出すと各種龍撃閃に化けやすいのだが……、

このテクニックを使えば、確実にGCステップから通常技を出すことが可能だ。

## ダウン追い打ち判定続報

右記の特殊空中ヒット判定を持つ技に加え、ダウン状態の相手にヒットする技も紹介していこう。新たに判明したのは、庵の闇払い、キムの強覇気脚、マルコのアイアン・リザード、各種メタスラ・アタックだ。受け身を取られない技を決めた後にこれらの技を出し、ダウン追い打ちで追加ダメージを与えよう。



キムならば、通常投げか鳳凰脚を決めて、相手を画面端でダウンさせたら……、

すかさず強覇気脚のコマンドを入力。確定で追加ダメージを与えられるのだ。

## 特殊空中ヒット判定続報

やられ判定の無い吹っ飛びに対して追撃が可能な、特殊空中ヒット判定を持つ技。これまでの記事で紹介していないものでは、庵の弱鬼焼き(根元部分のみ)、覇王丸の疾風弧月斬、ハンゾウの弱光龍破(根元部分のみ)が新たに判明した。空対空で勝った後の追撃や、連続技の発展に役立てよう。



庵の弱鬼焼きは、画面端で近距離立ちCが空中ヒットした後が最大の狙いどころ。

弱鬼焼きの根元部分が当たるように、タイミングよくコマンドを入力しよう。

## ACタクティカルステップ活用法



2ヒット技からヒット確認でACタクティカルステップ! さらに連続技へとつなごう。

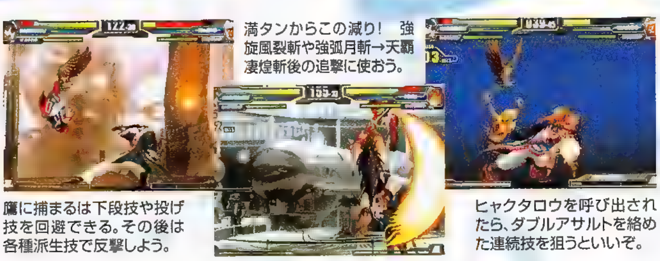
ACタクティカルステップは、通常技を当てた瞬間に入力する必要があるため、基本的には決め打ちすることになる。だが、2ヒットする通常技からなら話は別。ヒット確認から行なえるので、パワーゲージを無駄にすること無くダメージアップを図れるのだ。

## 意外な性能を持つ必殺技

●**鷹に捕まる(ナコルル)**:動作開始と同時に空中判定となるため、起き上がりに出せば技を重ねられても空中やられになる。起き攻め回避に役立つぞ。

●**疾風弧月斬(覇王丸)**:出しにくいものの特殊空中ヒット判定を持ち、強で出せば威力が非常に高い。→(ニュートラル)↓↘→+C、または→↓↘+AB同時押し(タクティカルステップ)~Cと入力すると比較的出しやすいぞ。

●**カモン・ヒャクタロウ(マルコ)**:老兵がウロウロしている際、自分か相手のどちらかがダブルアサルトを使うと、老兵が逃げ出し画面から消えてしまう。



満タンからこの減り! 強旋風裂斬や強弧月斬→天覇凄煌斬後の追撃に使おう。

鷹に捕まるは下段技や投げ技を回避できる。その後は各種派生技で反撃しよう。

ヒャクタロウを呼び出されたら、ダブルアサルトを絡めた連続技を狙うといいぞ。

## GCステップを対空に使う



ジャンプ攻撃をガードしたら、素早く→→+ボタン。最速で技を出そう。

見事、着地に攻撃が確定。ここから連続技につなぎ、大ダメージを与えよう。

相手のジャンプ攻撃を高めの打点でガードしたときは、「GCステップ→発生の早い技」と素早く繰り出すことによって、着地のスキに確定で決めることが可能。各キャラの最も発生の早い技は下表に列記してあるので、参考にしてもらいたい。

逆に、GCステップを利用した対空を狙ってくる相手に対しては、低い打点でジャンプ攻撃を当てたり、ジャンプ攻撃を出さずに着地して下段技で攻撃するといい。

**最も発生が早い通常技**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | しゃがみA (5) | [illegible] | しゃがみB (5) | あかり | 近距離立ちA (5) |
| [illegible] | しゃがみB (5) | [illegible] | 近距離立ちA (4) | [illegible] | 近距離立ちA (5) |
| 京 | 近距離立ちC (4) | [illegible] | しゃがみC (4) | ハンゾウ | 近距離立ちA (4) |
| [illegible] | 近距離立ちC (4) | [illegible] | しゃがみA (5) | [illegible] | 近距離立ちA (5) |
| K | しゃがみA (3) | [illegible] | しゃがみA (5) | [illegible] | しゃがみA (6) |
| [illegible] | 弱シェルミースパイラル(5) | リー | 近距離立ちA (5) | キサラ | しゃがみA (5) |
| テリー | 近距離立ちA (5) | 覇王丸 | 近距離立ちA (5) | [illegible] | 弱フライングトルネード(5) |
| [illegible] | 近距離立ちC (5) | ナコルル | 近距離立ちA (4) | マルコ | 近距離立ちA (4) |
| キム | 近距離立ちC (5) | 幻十郎 | 近距離立ちD (6) | アテナ | しゃがみA (4) |
| [illegible] | 近距離立ちC (4) | 色 | 近距離立ちB (5) | [illegible] | 近距離立ちA (4) |
| [illegible] | しゃがみA (5) | アスラ | しゃがみA (5) | ミズチ | 近距離立ちA (5) |
| [illegible] | しゃがみA (5) | [illegible] | しゃがみB (5) | 獅子王 | 近距離立ちA (5) |
| 崇秀 | しゃがみA (5) | 守矢 | しゃがみB (5) | NEO-DIO | 近距離立ちB (5) |

※カッコ内の数値は発生(単位はフレーム)。同じ発生の技が複数ある場合、立ちorしゃがみでは立ち優先、そのほかは実用度重視で選択。

**ランガイコロシアム**

●**ハイパーチャージの意外な効果**:ハイパーチャージは、攻撃力の上昇以外にも効果があることが判明。何と、通常技でもガード時に相手の体力をケズれるようになるのだ。

●**同時に投げを狙うと……**:両者の投げ判定が同時に発生した場合、通常投げ同士、またはコマンド投げ同士だと両者が空振りし、通常投げとコマンド投げでは通常投げの方が成立する。

## Beat the target!! 対キャラ攻略 VS. ほたる

各種構えからの派生技によるラッシュが厄介なほたる。GCステップするポイントを覚え、反撃を決めよう。

Text:ケンちゃん

### GCステップのポイントを知ろう

二つの構えを使った攻めは、GCステップをうまく使うことでかなり抑制できる。

狙い目は、◢+C後に出されることが多い燕龍盤打。素早くGCステップから反撃すれば、どの派生技を出されても確定。相手は姿勢が低くなっているので、低い位置に攻撃判定がある技で反撃しよう。

中段の流燕旋脚は発生が遅く、よく見ていればガードできるレベル。ガード後はほたる有利だが、GCステップを使えば反撃を狙えるぞ。下段の前掃燕舞もGCステップで反撃できるが、2発目を出されるとつぶされるので注意。

画面端の弱旋回燕→弱連撃蹴による固めは、弱旋回燕にGCステップし、発生の早い技を出せば割り込める。無敵技なら確実性アップだ。

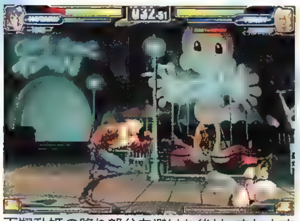


燕龍盤打で固めてくるようなほたるに対しては、GCステップから打点の低い技を出して……、

きっちり反撃。そこから連続技を決めて大ダメージを与えれば、相手の攻めを抑制できるぞ。

### 天翔乱姫に反撃を決めろ!

切り返しに使われる天翔乱姫ガード後は、反撃したいポイント。降り部分でめくられることがあるので、確実性を求めるなら降り部分をタクティカルステップで避け、ランで追い掛けよう。スキが大きいので、ある程度ランが速いキャラなら密着まで近付ける。



天翔乱姫の降り部分を避けた後は、すかさずランで追い掛け、密着するまで走り続けよう。

### Point!

- ●GCステップで反撃を狙えるポイントを覚える!
- ●燕龍盤打にGCステップ後は低い位置に当たる技で反撃!
- ●天翔乱姫をガードした後は見逃さずに反撃!

---

## Beat the target! 対キャラ攻略 VS. 楓

連続技のダメージが一級品の楓。立ち回りで使う技と起き攻めに対策を立て、チャンスをつぶしてしまおう。

Text:ケンちゃん

### 追風と各種弾きに反撃せよ

空中飛び道具の追風は着地のスキが大きいため、タクティカルステップで避ければ反撃が可能。また、間合いが近ければガード後にGCステップから反撃することもできる。

弾き系の技は、空振り時のスキが大きい。有利な状況でも安易に手を出さず、弾きを誘う余裕を持とう。空振りさせたらステップから連続技だ。



近距離のディフェンスを弾きに頼っている楓に対しては、様子見の選択肢を多めに取ろう。

安易な追風はダメージを与えるチャンス。タクティカルステップで回避して連続技を決めろ!

### 起き攻めを回避せよ!

起き攻め時の打撃技と嵐討による二択は、見てからの回避がほぼ不可能。これに対しては、一瞬しゃがみガードした後にジャンプするのが有効だ。起き上がりに重ねられた打撃技はガードでき、嵐討はジャンプで回避できるぞ。慣れるまでは難しいが、レバーのタイミングを練習する価値はある。なお、この回避法への対策として遅めの打撃技を狙ってくる相手には、起き上がった瞬間に発生の早い技で暴れるとヒットさせやすい。



垂直ジャンプで嵐討を避けたら、降り際にジャンプ攻撃から連続技を決められればベストだ。

一瞬ガード後にタイミング良くジャンプすれば、コマンド投げの嵐討を狙われても回避できる。

### Point!

- ●空中飛び道具の追風はスキが大きく、反撃のチャンス!
- ●弾きを狙う相手には様子見を多くし、空振りに反撃!
- ●起き攻めの二択は一瞬だけガード~ジャンプで対応!

---

## Beat the target! 対キャラ攻略 VS. 幻十郎

三連殺による立ち回りと、画面端でのガード不能連係が強烈な幻十郎。GCステップの入力精度が重要だ。

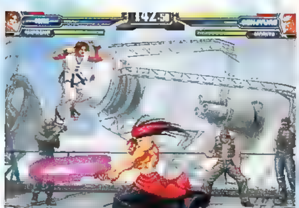
Text:ハメコ。

### 弱三連殺への対応がカギ

発生とリーチに優れる弱三連殺は、けん制に、連係にと多用される幻十郎の主力技。これに対し、どれだけ対応できるかが勝率を左右するぞ。

立ち回りでは、垂直 or 後方ジャンプによる様子見が重要。三連殺を回避しつつ、連続技をたたき込める。幻十郎は対空技が乏しく、ジャンプ待ちを崩しにくいのもポイントだ。

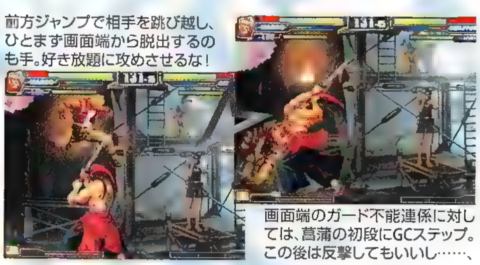
連係などで出された弱三連殺には、GCステップからの反撃を狙いたい。1発止めガード後は五分で、発生の遅い技を出すと相手のしゃがみAに負けやすいことに注意。



けん制の三連殺にはジャンプが有効。回避したらジャンプ攻撃から連続技を決めよう。

### 画面端から逃げ出せ!

画面端では、弱桜華斬・菖蒲(以下菖蒲)絡みのガード不能連係が怖い。対処法は、弱菖蒲の初段にGCステップすること。暗転を合図にすれば難しくないハズ。その後は反撃したいところだが、弱菖蒲を出された間合いが遠い場合、反撃中に菖蒲の落下をくらう可能性がある。危険の回避を優先するなら、GCステップ~前方ジャンプで幻十郎を跳び越し、画面端から脱出するのがベター。GCステップを長めに行なうと跳び越しやすい。



画面端のガード不能連係に対しては、菖蒲の初段にGCステップ。この後は反撃してもいいし……、

前方ジャンプで相手を跳び越し、ひとまず画面端から脱出するのも手。好き放題に攻めさせるな!

### Point!

- ●垂直&後方ジャンプで三連殺を回避し、連続技をたたき込め!
- ●三連殺1発止めは、GCステップからの反撃を練習して対処!
- ●画面端の桜華斬・菖蒲は、GCステップ~前方ジャンプで脱出!

---

**ランガイコロシアム** ●**ほたる対策補足**:相手の跳び込みをガードすると、打撃と投げの二択を迫られてしまう。対空には常に注意を払おう。 ●**楓対策補足**:しゃがみB→しゃがみAをガード後は、ステップからの投げを警戒し、発生の早い技による暴れを多めに行なうといい。 ●**幻十郎対策補足**:起き攻め時の二択は、中段が近距離立ちDという点に注目。間合いが遠ければ、しゃがみガードが比較的安全だ。

ワンポイント攻略
## ロック・ハワード



ワンポイント攻略
## 秦 崇雷



ワンポイント攻略
## Mr.BIG



ワンポイント攻略
## 双葉 ほたる



ワンポイント攻略
## 獅子王



ワンポイント攻略
## ミズチ



●**崇雷補足**:帝王宿命拳からの連係は、相手の状態を確認して下段と中段を使い分けるのは困難。確実に決めたければ、大ジャンプC→しゃがみB·しゃがみA→ダブルアサルトを狙おう。
●**獅子王補足**:画面端で射程ギリギリから弱サイレントストームをヒットさせ、すぐに弱サイレントストームを撃つと、相手キャラによってはガード不能になる。研究次第では強力な攻めが可能か?

ついに出そろった隠し曲を大紹

# HAPPY SKY

The ultimate system beatmania deluxe version.
beatmania IIDX® 12

**IR beat#1が終わり、待望の隠し曲がついに解禁!! 当然、皆既に遊びまくっていると思うけど、今回は改めて紹介していこう。また、『HAPPY SKY』のニューキャラクター、「XIA」のプロフィールもついに公開。見逃すことなかれ!!**

**ビートマニアIIDX 12 HAPPY SKY**
■メーカー：コナミ
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン＋1スクラッチ
■発売日：2005年7月中旬(稼働中)
■使用基板：——


Text:ハメコ。

## 隠し曲一挙公開!

公開された隠し曲は全部で13曲。右の表における上から5曲は他BEMANIタイトルからの移植曲だ。解禁前でもDJポイント次第で選択可能だったため、既にプレイ済みの方も多いことだろう。また「月光」と「SCREAM SQUAD」、「冥」の3曲は特定の条件を満たすことにより、やはり解禁前にプレイできた。やり込んでいるならプレイ済みかも?

それでは、移植元タイトルを踏まえつつ移植曲たちを紹介しよう。

隠し曲一覧

| 曲名 | アーチスト名 |
|---|---|
| Agnus Dei | あさき |
| Pink Rose | Kiyommy+Seiya |
| TOE JAM | BIG IDEA |
| Votum stellarum | iconoclasm |
| ヒマワリ | 小坂りゆ |
| Aurora | Ryu☆ |
| PLASMA | Sota Fujimori |
| SCREAM SQUAD | CALF |
| 月光 | Tatsh feat. 星野奏子 |
| 冥 | Amuro vs Killer |
| キャッシュレスは愛情のテーマ | GINGER |
| double thrash | 414 |
| Little Little Princess | SHRINE 418 |

### GOTHIC METAL
**BPM：70-168**
## Agnus Dei／あさき

ギタドラシリーズの超人気アーティストである「あさき」氏の楽曲「Agunus Dei」が、ついにIIDXに! ギタドラ経験者には待望ともいえる、ギターとドラムを同時にたたける譜面が面白いぞ。なお、BPM変化は最初と後半に少しあるだけなので、プレイへの影響は小さい。



### COUNTRY TECHNO
**BPM：90-160**
## TOE JAM／BIG IDEA

海外でのみリリースされたXbox版『DDR』に収録された1曲。軽快なカントリーサウンドが特徴で、段々速く、最後は遅くなるといったように、BPMが変化する。ムービーは、カウボーイに扮したGOLI氏描き下ろしのIIDXキャラたちが駆け回るポップな出来栄えだ。



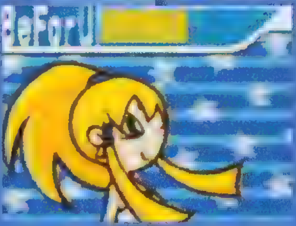
### HEART
**BPM：116-146**
## Pink Rose／Kiyommy+Seiya

『KEYBOARD MANIA 3rd MIX』のテーマ曲でもあった「Pink Rose」が、5年の歳月を経て今度はIIDXに登場!! 切ないメロディと日本語詞が聴きやすい曲だ。曲中にBPMの変化はあるものの、譜面はSP、DPともにかなり簡単なので、入門曲としてもGOOD。



### J-HAPPY HARDCORE
**BPM：185**
## ヒマワリ／小坂りゆ

キュートな小坂りゆが映える「ヒマワリ」。『GF10dm9』の曲ということもあり、ギターサウンドを全面に押し出したハピコアとなっている。同じく小坂りゆがヴォーカルを執るハピコアである「LOVE♥SHINE」と比べると、裏打ちへのシフトなど、変則的なリズムの譜面が特徴だ。




### ANTHEM TRANCE
**BPM：136-147**
## Votum stellarum／iconoclasm

『ポップンミュージック10』の「お星様にお願い!」で登場した「Votum stellarum」は、あのdj TAKAとwacで構成されるドリームユニット、iconoclasmによるこん身のトランストラックだ。ムービーはポップンのスタッフであるshio氏による、カッコカワイイ一作!



# 話題の新曲をプレイせよ!!

このページでは話題の5曲を紹介!! 中でも注目してほしいのが、SP、DPともにIIDXシリーズ史上最難関といわれる「冥」。君はクリアすることができるか?

TRANCE CORE **BPM:181**

## Aurora/Ryu☆

「Abyss -The Heavens Remix-」に続くRyu☆のTRANCE CORE第2弾!! BPM181と速い上、SPはHYPERの時点で二つ同時押しが交ざった16分の階段が登場する、なかなかに難しい譜面だ。ムービーにはあのビルの前にある蜘蛛型オブジェが!?







BREAKCORE **BPM:220**

## SCREAM SQUAD/CALF

BPM220という速さで、大量のスクラッチと共に激しいドラムパターンが襲い掛かる「SCREAM SQUAD」。特にANOTHERをクリアするには、かなりのスクラッチテクニックが必要になる。なお、解禁前でも条件を満たせばEXTRA STAGEにて登場していた。



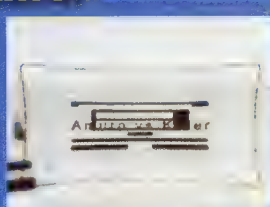




HUMAN SEQUENCER **BPM:66-200**

## 冥/Amuro vs Killer

あのAmuroとKillerが手を組んだ!! 生み出された楽曲は暴力的なまでにメロディックでコア。その名も「冥」だ。中盤のBPM変化地帯を含め、ゲーム的な試みも随所になされており、SP、DPともにANOTHERの総オブジェ数は2000という恐ろしい1曲だ。







SYNTHESIZED TECHNO **BPM:148**

## PLASMA/Sota Fujimori

心からシンセサイザーを愛しているというSota Fujimori氏の新曲は、全面で鳴り続けるさまざまなシンセの音が小気味いい「PLASMA」。SP HYPERは常に階段をたたき続ける譜面で、DP HYPERはSPの階段を左右バラバラに配置した分割譜面になっているぞ。







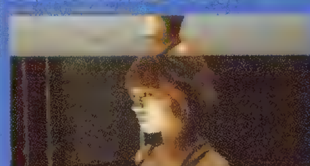


J-EUROBEAT **BPM:155**

## 月光/Tatsh feat. 星野奏子

Tatshによるユーロサウンドに、星野奏子によるヴォーカルが響き渡る。新世代アーティストによる新しい感覚が存分に感じられる「月光」。ただ譜面はIIDXの王道である四つ打ち+αで楽しさ満点。ムービーはもちろん、星野奏子本人が出演しているぞ!

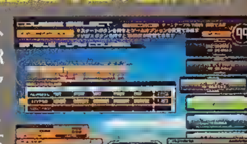






### 解禁エキスパートコース&段位認定で盛り上がれ!!

隠し曲解禁に伴って、新たに六つのエキスパートコースがプレイ可能になった。IR beat#2は既に始まっているので、高スコア目指してどんどんプレイせよ!! また、SP、DPともに段位認定の九段、十段も解禁になったので、腕試しにやるのもいいぞ。



# ビーマニエキスポ用新曲もチェック！

ひと足早く、8月31日[illegible]で試験されていた3曲は、BEMANI[illegible]のもの。ビーマニシリーズのコンポーザー[illegible]二人ずつペアを組むという、新しい[illegible]されているぞ。

## BATTLE2005

**BPM：166**

### double thrash／414

激しいギターリフをメインに展開するこの曲は、タイトルにthrashとあるようにメタル的な楽曲で、ムービーと共にカッコよく仕上がっているのだ。譜面はというと、SPは階段のオンパレード、DPは片側ずつに階段が分かれる、いわゆる"分割譜面"だ。



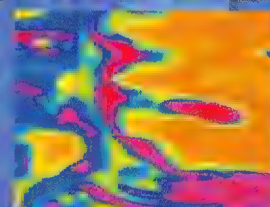
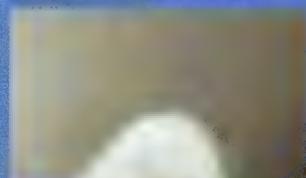


## K-GROOVE

**BPM：117-170**

### キャッシュレスは愛情消すティッシュ／GINGER

タイトルからしてとにかく不思議だが、小気味のいいリズムと、ふわふわとしたメロディ&スキャットが不思議な気持ちにさせる面白い1曲。前半で流れ出る言葉はどうもハングルのように聴こえるので、K-GROOVEのKはKorean（韓国）のKなのかも？


## PUNK OPERA

**BPM：180-212**

### Little Little Princess／SHRINE 418

カワイイメロディで展開すると思いきや、オペラに突入したり、激しいギターソロがあるなど、曲展開が非常に面白い「Little Little Princess」。ムービーは、ポップでちっちゃいキャラたちが演じる劇仕立て！ ほかの人のプレイ時にせりふを読んでみよう!?





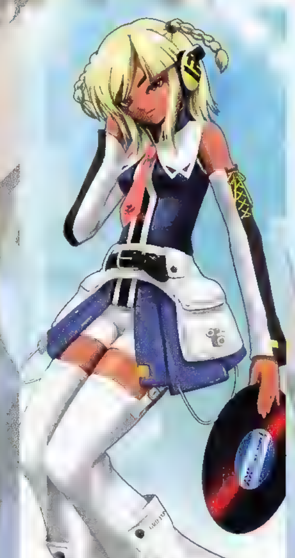
## 気になるあの子を徹底紹介

普段呼ばれている名前

XIA／夏（シア）

正式な名前

XIATIAN／夏天（シアティエン）



年齢：13～14才 ／ 血液型：A型
誕生日：不明 ／ 好きなもの：歌、本

香港出身でナイアの実妹。当時の名前はアルア。幼少時、海水浴場で大波に飲まれて行方不明となったアルアは、奇跡的に東南アジアの小さな島国へ流れ着く。しかし、アルアはすべての記憶を失ってしまっていた。その島国で、アルアは命を救ってくれた音楽家の男から歌を教わり始める。かろうじて中国語を話すことができた彼女は、その音楽家から中国の夏を意味する「夏天（シアティエン）」という新しい名前を授かることとなった。その後、音楽家の養女となったアルアは「夏天」としての人生に生きがいを感じ、養父のピアノに合わせて唄う歌姫「夏（シア）」としてステージに立つことになる。

全国のビートマニアの皆さんこんにちわ。今回の『HAPPY SKY』、遊んでくれていますか？　私はといえば、まだまだ大忙しの毎日です。さて、XIAです。IIDXのHP上で名前を募集したら、皆さんから予想以上に多くのメールをいただきまして悩みました。素晴らしいお名前の数々、誠にありがとうございました。アルカディアさんでも何らかの形で、ユーザーの皆さんと一緒にできたら面白いですね。

そうそう、画集が出ます。購入のご予約をいただいている皆様には、遅れていて申し訳ないですが、今しばらくお待ちくださいませ。

## GOLI画集の発売日とタイトルが決定！

魅力溢れるキャラクターを生み出し続けるGOLI氏の画集がついに発売される。この画集には未発表イラストや新規描き下ろしイラストに加え、イラストに対してのGOLI氏のコメントも収録されている。また、IIDXシリーズのポスター絵をA4サイズにしたうれしい別冊付録を同梱。これはもう手に入れるしかない！　なお、コナミスタイルのみでの販売となるので注意しよう。

GOLIALIZZE
goli(i)alize
GOLI MATSUMOTO ARCHIVES

『GOLIALIZZE』（税込み3990円）
10月21日、コナミスタイルより発売！
http://www.konamistyle.jp/

# アヴァロンのなんちゃら




## 今月から新企画スタート！

# THE KEY OF AVALON 弐 鍵聖戦

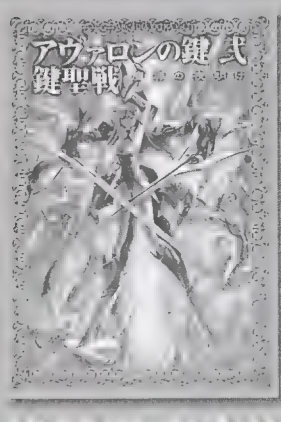
©SEGA 2004, 2005

■メーカー：セガ
■操作方法：タッチパネル＋トレーディングカード
■発売日：2005年8月3日(稼働中)
■使用基板：TRIFORCE

稼働から2カ月、そろそろカードもそろって思い通りのデッキが組めるようになってきたころでは？ 個性的なカードを使いこなして、聖戦を勝ち抜け！

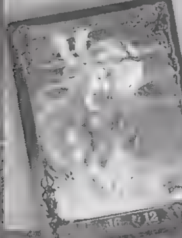
## アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦 魔導の夜明け

エンターブレインムック アルカディア エクストラ VOL.23



**絶賛発売中!!**
定価1,500円(＋税)

※キャラクター設定や全カードリスト、各種データや開発秘話など盛り沢山の内容で、アヴァロンファンのための一冊が完成！ まだ入手していないアヴァっ子は、本屋へGO！ 近所の書店に無いときは、注文するか、セガダイレクト(http://segadirect.jp/)などのインターネット通販でも買えるからよろしく！



付録は【ワルキューレ ゼロ(Utakata版)】だよ。GET必須！

今回から、アヴァロン開発チーム全面協力の元、二つの新企画がスタート！ 詳細は下記の企画内容&応募要綱を参照。二つ目のデッキコンテスト入賞者には、イベントでもおなじみデザイナー田口さん&中田さん直筆のイラストサイン色紙をプレゼント！ 腕自慢のデッキビルダーは、ドシドシ応募してほしい。来月以降も連載は続くので、毎号チェックしておこう。次のページからは、Q&Aとイベントリポートをお届けするぞ。

## 鍵聖戦 月イチW企画

色紙プレゼントもあるよ！

### その1 教えてアヴァロン

[illegible] 関するマニアックな質問も受け付けます。

例)
Q.イベントを行なう店舗はどういう基準で選んでいるのですか？
Q.開発内ではだれが一番強いんですか？
Q.【便利なポケット】で白を指定すると【[illegible]命の波動】ばかりくるのですが、明らかに確率高くないですか？

### その2 テーマデッキコンテスト

[illegible] ら、2名の方にデザイナー田口さんか中田さんのサイン色紙をプレゼントさせていただきます。[illegible]

**アヴァロン開発賞**

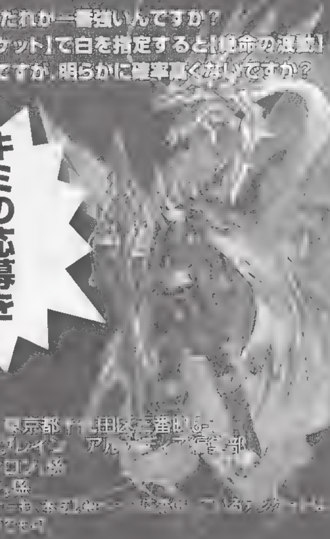
開発陣にリストを見てもらい、最優秀デッキを一つ選んでもらいます。多少無理があるコンセプトでも、インパクトが強いデッキの方が有利かも!?

**アルカディア賞**

アルカディアで実際にすべてのデッキを回して、[illegible]は、開発者混合でプチ大会などを行なうかも!?

### 第1回のお題<2種族縛り>

第1回のテーマは少し緩め(?)に、モンスターカードの種族が条件。最大で2種類までの種族に統一してください。魔法と戦闘支援の枚数・選択は自由。竜族と亜竜族は別種族として扱います。ちなみに、どちらの賞を希望するか明記の必要はありません。



**キミの応募を待ってるぜ！**

あて先
〒102-8431 東京都[illegible]
(株)エンターブレイン アル[illegible]部
「教えてアヴァロン」係
「テーマデッキ」係
[illegible]

素朴な疑問に一問一答形式でお答え

# 鍵聖戦Q&A

Ver2.5 Questions Answers



新カードが出ると、毎回いろいろな疑問が浮かんでくるよな。ここでは、『鍵聖戦』のカードに関する八つの質問に答えちゃうぞ。

Text:C・LAN

## 新たなる疑問

『鍵聖戦』で100種類を超えるカードを組み合わせることで、その結果は実にさまざま。ルールを破るカードも実に数多く登場しており、【[illegible]】や【[illegible]】など、[illegible]テキストが[illegible]、一見しただけでは効果がわかりにくいカードも少なからずある。ここでは、新カードを中心とした特殊な組み合わせや仕様などについて、質問が多かった[illegible]トリックスを[illegible]スタックの順列などの処理は[illegible]判断できないこともある。そうしたルールに関する質問は、97ページの「教えてアヴァロン」で募集中だ。

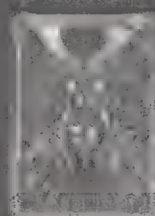
## お詫びと訂正

10月号・30ページの称号認定戦(干渉学位とポイント変動)に誤りがありました。干渉する最大学位±3学年の範囲で、±4学年以上で称号認定戦は発生しません。ここに訂正するとともに、深くお詫び申し上げます。

| 称号認定戦のポイント変動(正) | |
|---|---|
| 同学年 | ±25 |
| ±1学年 | ±20 |
| ±2学年 | ±15 |
| ±3学年 | ±10 |
| ±4学年以上 | ±0 |

## Q1 【トリックスター】の反射条件は？

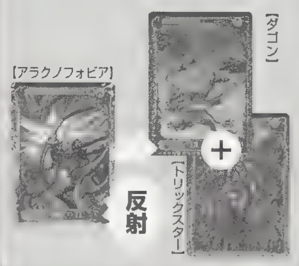
【トリックスター】



【ケンタウルスヘル】や【モウタン】付きモンスターなどの避け無効持ち、【ナイトキャット】や【ローアン】付きモンスターなどの即死無効持ちの攻撃を反射する【トリックスター】。例外的な状況として、これらの能力は持っていないのに反射される場合があります。ケース1では、支援に使ったモンスターに"避け無効"か"即死無効"の文字列があると反射されるようですが、【スタップスポーク】+【女神】を反射することはできないので注意。ちなみに、原文の「避けを持たないモンスターに使った場合」というのは、下に挙げた「適用外モンスター以外に使った場合」と同義です。

### 特殊なケース2 封じ込めた場合

反射の対象能力を封じ込めても、能力持ちと見なされます。具体的には【ダゴン】との戦闘が絡む場合です。【封じ込め】は支援なので【トリックスター】と同時には使えませんが、【瞳のアルベール】が絡めば上記の状況の再現が可能です。




### 特殊なケース1 【キマイラ】のエサ

【キマイラ】のエサは本来パラメータ上昇の効果しかありませんが、避け無効持ち、即死無効持ちはもちろん、【ベビドーラ】や【冥魔ボロン】までも反射対象になります。なお、【天使長クリオラ】は大丈夫です(本体1枚捨て戦闘も反射対象外)。

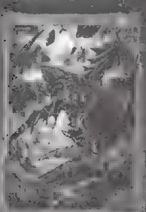



### 適用外モンスター




## Q2 【魔王の鼓動】の反射率が異常に高い気がするのですが？

【魔王の鼓動】



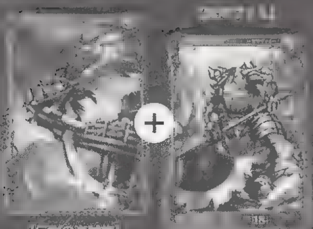
【魔王の鼓動】の反射率はわずか6%。この数字は、期待値にして約16分の1弱。つまり、ほとんど反射の機会は無い部類の悪いバクチになるわけですが、なぜか6%とは思えないほど高確率で反射すると感じることがあります。反射時のインパクトが大きく、記憶に残りやすいという一面は確かにありますが、実は秘密がありました。それは残りライフ1で使ったときです。このときは隠し仕様で、何と普段よりも反射率が高くなるのです。【魔王の鼓動】を使っているプレイヤーが居たら、残りライフには気を配っておきましょう。ちなみにCPUがこのカードを使った場合、育成の効果が……。

## Q3 冥界霊の支援効果が封じ込められてしまったのですが？



冥界シリーズの支援効果は、【封じ込め】や【ダゴン】、【特性侵食】の対象になってしまいます。戦闘モンスターを【フィフティニー】や【レッドアイズ】化する……、と考えれば分かりやすいかと思います。これは上書き系全般の特徴で、【口寄せの儀式】で付加した能力も同様になります。

少し話は変わりますが、支援効果を持たない【冥剣ユラナス】はともかく、【冥斧ヴァル】は[戦闘開始時]発動なので、もちろん【封じ込め】の対象にはなりません。このカードはスタック速度の関係で【伝説の海賊旗】より効果が後に現れるので、引いたカードがイマイチだったら、支援モンスターを引き直す保険コンボが可能です。本体が能力を持っていることもあり、なかなか有効な組み合わせです。【ナーガ】デッキのような極端な構成でなくても、【伝説の海賊旗】を使っているのなら同時投入をオススメします。



# Q4 【捨て山時】魔法の発動条件は？


【海王の王冠】


【破壊の業火】


【タワー】

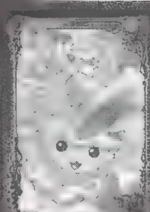
『鍵聖戦』で5種類が登場した[捨て山時]発動の魔法は、手札から捨て山へ送る行為で発現し、2ターン(【不死鳥天舞】のみ1ターン)の間効果が発揮されます。これらの魔法は、例えばドローアイテムで拾ったものや、【シーミラー】で複製したものでも効果が発動します。つまり、必ずしも捨て山へいく必要は無く、"手札から"であれば破壊領域へ行ってもOKなのです。というわけで、【タワー】で盗まれたり、【破壊の業火】で白を焼かれたりしたときも、バッチリ反応します。後者の場合はNEXT札にあっても発動します。

自分で計画的に行なうことは少ないかもしれませんが、これらの破壊カードを使う場合は、相手にメリットを与えてしまうかもしれないので、しっかり覚えておきましょう。

なお、【不死鳥天舞】でドローする2回使用については、複製版ではカウントされないので注意。

# Q5 以前【絶命の波動】で裸にされてしまったんですが、対処法はありますか？


【絶命の波動】


【幸福のラッパ】

【絶命の波動】は『弐』で仕様が変わり、詠唱時に属性指定が可能になりました。これに伴い、プレイヤーの居るマスも対象になっていたことは、このカードを使っていた人なら覚えがあるでしょう。デッキに入ることはあまり無いカードですが、ドローアイテムで拾う場合などもあり、CPUに丸裸にされてヒドイ目に合う、なんてこともありました。理想的なのは、チェイサー時に唱えてから侵略を成功させ、次のほこらで待つチェイサーを裸にするという使い方です。しかし、そのためだけにこれを入れるかというと、ちょっと微妙でしたが。

さて、前置きが長くなってしまいましたが、この効果は『鍵聖戦』では変更されています。プレイヤーの居るマスは対象にならないので、使われた場合にヘンなドキドキ感を味わうことは無くなりました。【カク象】や【幸福のラッパ】など、配置モンスターを消すカードは『鍵聖戦』でさらに増えていますが、これらのカードについてもプレイヤーマスは消滅対象にはなりません。

# Q6 【雷雷】と【風風】の能力で移動したカードはどこに入りますか？

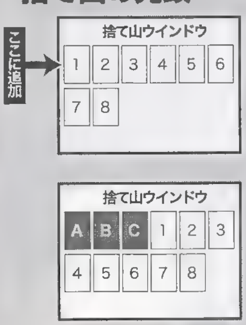
デッキと捨て山を操作できる【雷雷】と【風風】は、実に面白いコンセプトカードです。【ムチュゴロウ】や【シーウェポン】などを駆使すれば、毎ターン狙ったカードを引き続けるような、凝ったギミックを組むことも可能です。とはいえ、実戦的かどうかとなるとまた別の話ですが。この2枚で移動したときに、入れ替えられる3枚のカードは、デッキや捨て山のどこへ行くのか？　という疑問です。【風風】は既にご存知の方も多いかと思いますが、使ったことが無い人は、これを参考に風雷デッキのロジックを考えてみてはいかがでしょうか。



## 【風風】の場合

【風風】は捨て山の先頭に、デッキにあるカードをランダムで3枚移動させます。デッキが満タンの状態なら、【風風】で移動して、捨て山を見てから【サーペント】を使えば取捨選択が可能です。青比率が高過ぎの低速デッキになるなど諸問題はかかえていますが、可能性が広がる夢のあるカードです。

### 捨て山の先頭へ

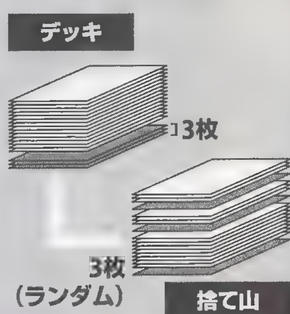





## 【雷雷】の場合

【雷雷】は捨て山にあるカードをランダムで3枚、デッキの一番底へ戻します。捨て山が3枚以下のときに【雷雷】で移動してから【ムチュゴロウ】を置けば、捨て山が次ターンに確実にドローできます。ここに【ムチュゴロウ】と【雷雷】が含まれていると……いろいろ不安定な要素はありますが面白いコトに。

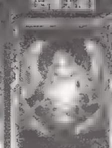
### デッキの底へ



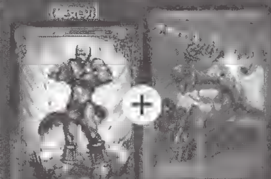

# Q7 基本値とは何ですか？


【パンダ師範】


【マンティカン】



【マンティカン】の上昇値は基本値扱い。侵略時の倍化ぶんは【堕天使の嘆き】の対象外だが、倍化後に21を超えれば【パンダ師範】で即死する。速度は8。


【魔法剣客】

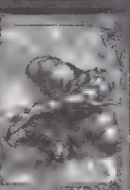
【魔法剣客】の上昇値は青色だが基本値扱い。防御時は基本攻撃値30以下の相手に、攻撃値のみの上昇支援でダメージ負けしない。

パラメータには移動値、攻撃値、耐久値がありますが、移動値は変動する要素が無いのでここでは除外します。基本値とは、ゲーム内の表示数値のことです。育成を含めた数字で、戦闘時に青または赤のバーで表示されている部分です。なお、初期値はカードそのものに書かれた基礎数値で、攻撃値と耐久値は[戦闘時]発動能力や支援を含めた(黄色バーで追加)合計になります。

ここでは、[戦闘時]発動能力のスタック速度の例外を紹介しておきましょう。自パラメータ変化は速度9ですが、一部これに該当しないカードがあります。

# Q8 魔導レベルを効率よく上げるコツはありますか？


【ワルキューレセロ】


【ワーム】

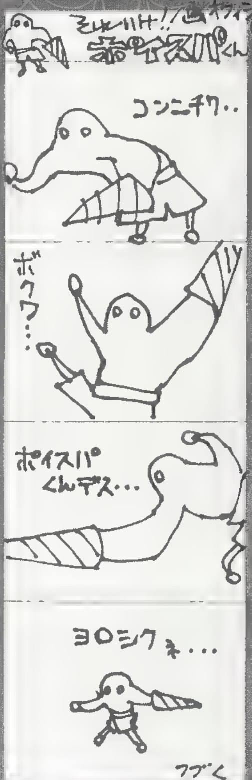
基本的に近道は無く、ひたすらカードを使うしかありませんが、さしあたりレベル15や25を目指すのならコツはあります。まず、1枚で2枚の経験値を稼げるカードを多用することです。例えば【シーラドン】や【ワーム】、【盗賊の手】、【死人召喚】などは、1枚で経験値2を稼げます。また、支援なら定番の【異形の力】のほかに【断罪の矢】、【熱帯魚の唇】などが有効です。基本的には10ターン生き残ることを優先したデッキを組みましょう。経験値がMAXでないカードだけではバランスが破綻しやすくなるので、2色4マスは使い過ぎないよう注意。多少不自由でも単色移動2~4を多めに投入し、バランスよく仕上げたいところです。

最大レベルを目指して長期的に構えるなら、この概念はますます重要です。【ドラゴロック】や【ネフチューン】、【マンティカン】などは後半に残りやすいので、移動値1のカードは常に2~3枚入れておくことをおすすめします。こうして適度に歪んだデッキを、1プレイで最低2周させることを目標にしてみましょう。

イベントに参加して、仲間を増やそう!!

# 魔導ジャーナル

今回は、ひさびさのイベント開催ということで、[illegible]リポートをお届けしよう。また、[illegible]ポイスパ[illegible]コマ[illegible]




## 魔導の世界へようこそ！ in 福島～リポート＋α

[illegible]は福島！　実は30人ぐらい[illegible]まるかなーなんて思っていた[illegible]けてくれた人たちもいて、最終的には百人以上に！　その[illegible]ちゃんと写ってるかな？

今回のリポートは、この「魔導の世界へようこそ」では何をやっているのか解説していく。また、イベントの意義など[illegible]で初めて参加しても戸惑わないよう、おさらいしておこう。

[illegible]アロンファンが集まるきっか[illegible]流の場を作ってもらうために開催している。好きなキャラやカードについて語り合った[illegible]戦したり……そういった出会いの機会が少ない人でも、ここに集まった人は、みんなア[illegible]こと。あとは勇気を出して声を掛け、この機会に仲間を増やして、キミのアヴァロンラ[illegible]

### 1 イベント参加者全員集合写真



プログラム

| 時間 | コーナー | 内容 | |
|---|---|---|---|
| 15:00 | 前振り | 記念撮影やご挨拶など | PH1 |
| | うろ覚絵 | お題:ポイスパ、カク象 | PH2 |
| | 拡大クイズ | お題 アライクパ、古代の歩兵 | — |
| | ジェスチャー対決 | 罰ゲームの漆黒の美貌、テルテルオなど | PH4 |
| | ネタトレード | 同人誌、ジュースなどとトレード | — |
| 16:30 | 交流会 | R7競技会、田口氏サイン会 | PH6 |
| 22:00 | 閉会 | みんな長時間お疲れさま～！ | — |

### 2 うろ覚絵



このコーナーのルールは、[illegible]が決めるので、うまい下手よりも熱意が重要！　最低限、ポイスパは描けるようになっておくといいかも!?

### 3 拡大クイズ

[illegible]のカードの中から、表面の1部分を拡大して表示し、そのカードが何なのか当てるクイズ。回答は実際にそのカー[illegible]キミのバインダーを会場に持ってきてくれたほうがいい。

[illegible]ったのに、かなりの当選者が出た。三千倍でも分かる人に[illegible]

### 4 ジェスチャー対決



[illegible]ジェスチャーをする人と、回答する人に分かれ、そのジェスチャーが何なのか答えても[illegible]というもの。どちらも息が合わないと、回答できない。パントマイムがうまい人は、[illegible]仙台でも大タコで素晴らしい[illegible]

### 5 ネタトレード

地元名産品や手作りのアヴァロンなどと、我らが持ち寄ったカード類とトレードしちゃおうというもの。

今回は、世界に2枚しか[illegible]

### 6 第二部



同時期、同店内でムシキングイベントが開催されているので[illegible]

[illegible]会でまったり開発&アルカディアと対戦したり、田口画伯サイン会なども開催されるが[illegible]時間を有効に[illegible]増やしてほしい！







[illegible]るんじゃないか[illegible]9割近く[illegible]ですよ[illegible]

## 魔導の世界へようこそ！ in 出雲でようびく

**次回は10/23（日）開催！**

次回の「魔導の世界へようこそ！」は神の国、出雲で開催が決定したぞ!!　右で紹介しているコーナーをはじめ、まったりアヴァロン好きのみんなと、楽しいひとときを過ごしましょう。近県のみんなも奮って参加して、友達を作ってみてね!!




**セガワールド出雲**

住所：島根県出雲市渡橋町784
電話：0853-23-1870
※開催時間や参加方法などについては、直接店舗にお問い合わせください。

例によって本誌を持参していただくと、ちょっぴり何かいいことが。



# アルカディアオープンが終了！「初代ARCADIA王」はたれの手に!?

**今回は8月～9月に開かれたアルカディアオープンの入賞者を発表！ 上位入賞者は驚きのスコアを連発しているぞ!!**

SEGA GOLFCLUB Version 2005 Network ProTour

セガ ゴルフクラブ ネットワークプロツアー バージョン2005
■メーカー：セガ
■ジャンル：ゴルフ
■操作方法：クラブスイッチ＋タッチパネル
■発 売 日：2005年6月(稼働中)
■使用基板：Chihiro™



## 優勝

初代球神
**あっくそ。**（岡山県）

| スコア | -7 | ポイント | 371,140 | ハンディ | 0 |
|---|---|---|---|---|---|
| 使用タイプ | テクニック1 | 使用ギア | 大黒丸 | 使用ボール | 紅蓮 |

## 球神の底力を見た！

8月26日から9月4日と10日間にわたってシーサイドリゾートで開催された第1回アルカディアオープン。雨天と強風によりスコアを崩すプレイヤーが続出。

そんな中で大会を制したのは〝球神〟「あっくそ。」氏。これで前人未到の4大会目の優勝となったが、この大会は決して楽勝だったわけではない。

先にパーフェクト（7アンダー）を達成したのは各ランキングで猛威を振るう大分の「★コリン★」氏。大会中盤、ポイント差で逆転されるも最終日に猛チャージをかけ、再度パーフェクトを達成。激しく追い上げたものの、迎え撃つ「あっくそ。」氏もさすがの貫禄。同じく最終日にきっちりとポイントを伸ばし追撃を振り切った。このように今大会の首位争いは非常に見応えのあるものだったといえる。

準パーフェクト（6アンダー）達成者は7名。3位の「G ZERO」をはじめ、「髭。」、「もよもよ」、「春麻下鈍」、「BM二郎happy」など、有名なプレイヤーが多数ランクインした。パーフェクトまであと一歩のところで届かなかったが実力差は少ない。次回以降の大会で彼らが活躍するのは間違い無いだろう。

大会称号は各選手一つまでしか保有することができないため、「あっくそ。」氏は〝初代球神〟の称号を獲得して以来、ほかの称号を取らずにいたが、今大会の特別称号である〝初代ARCADIA王〟は受け取ったようだ。今後、ますますの活躍が期待される。

### 1位～10位の皆さまへ

第一回アルカディアオープンで10位までに入賞したプレイヤーには、アルカディアより記念品を贈らせていただきます。

【記念品内容】1位:特製トロフィー、特製ペントレイ、アルカディアオリジナルQUOカード／2、3位:特製ペントレイ、アルカディアオリジナルQUOカード／4～10位:アルカディアオリジナルQUOカード

住所・氏名・電話番号・プレイヤーネーム・大会参加時に使用したICカード裏面記載のシリアルコードナンバーを明記の上、2005年12月31日までにアルカディア編集部まで送ってください（あて先は欄外のO.B.ゾーン参照）。

シリアルコードナンバーが無かったり間違っていると、入賞者本人かどうか確認できませんのでご注意ください。また、アルカディアオープン後にICカードを更新した場合、更新後のカードに記載されているナンバーを明記してください。

### 2位以降のランキング

| 順位 | 【称号】プレイヤーネーム（申請地区） | スコア | ポイント | ハンディ | 使用タイプ | 使用ギア | 使用ボール |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 【帝王】★コリン★（大分県） | -7 | 369,300 | 0 | テクニック1 | 大黒丸 | 紅蓮 |
| 3 | 【帝王】G ZERO（愛知県） | -6 | 353,850 | 0 | ノーマル1 | 大黒丸 | 幻球・紫 |
| 4 | 【巨星】髭。（東京都） | -6 | 353,760 | 0 | テクニック1 | 大黒丸 | 地球 |
| 5 | 【プロ 五段】みんなのゴルフ（大分県） | -6 | 351,940 | 7 | テクニック1 | 大黒丸 | 紅蓮 |
| 6 | 【巨星】BM二郎 happy（東京都） | -6 | 349,290 | 1 | テクニック1 | 大黒丸 | 紅蓮 |
| 7 | 【帝王】春麻下鈍（茨城県） | -6 | 323,400 | 0 | テクニック1 | 大黒丸 | 紅蓮 |
| 8 | 【帝王】もよもよ（北海道） | -6 | 321,440 | 3 | ノーマル1 | 大黒丸 | 紅蓮 |
| 9 | 【アマ 1級】ラブハンター（岡山県） | -6 | 320,920 | 8 | テクニック1 | 大黒丸 | 紅蓮 |
| 10 | 【新人】sinπ（東京都） | -5 | 328,550 | 36 | ノーマル1 | 大黒丸 | 地球 |
| 11 | 【ゴルフ仙人】霧島。（東京都） | -5 | 306,790 | 0 | テクニック1 | 大黒丸 | 紅蓮 |
| 12 | 【帝王】平山ヒラメ（大阪府） | -5 | 306,760 | 0 | ノーマル1 | 大黒丸 | 紅蓮 |
| 13 | 【達人】邪咒@2号改（三重県） | -5 | 306,440 | 3 | テクニック1 | 大黒丸 | 紅蓮 |
| 14 | 【プロ 十段】梨華の腰つき（茨城県） | -5 | 306,430 | 6 | ノーマル1 | 大黒丸 | 幻球・黒 |
| 15 | 【第2代ニアピン王】ほえ（岡山県） | -5 | 306,260 | 0 | パワー1 | 大黒丸 | 樹仙 |
| 16 | 【アマ 1級】yossy.（大阪府） | -5 | 306,210 | 8 | テクニック1 | 大黒丸 | 樹仙 |
| 17 | 【ゴルフ仙人】どうたぬき（東京都） | -5 | 306,060 | 0 | パワー1 | 紅龍 | 樹仙 |
| 18 | 【巨星】カラヴリア@mixi（東京都） | -5 | 305,580 | 3 | ノーマル1 | キングスギア | エナジーボール改 |
| 19 | 【初代球聖】ラブハンター（岡山県） | -5 | 305,390 | 0 | テクニック1 | 大黒丸 | 紅蓮 |
| 20 | 【強豪】エリン＆イロモノ（茨城県） | -5 | 304,780 | 5 | パワー2 | 釘バット | 紅蓮 |

## 大黒丸＋紅蓮で安定!?

ランキングを見てみるとプレイヤーの多くは、テクニック1タイプにギアは大黒丸、ボールは紅蓮を装備している。装備品のどちらもパワーを増幅させる効果を持っているのだが、これはテクニック系はスピン性能に優れボールを止めやすいが、パワーに劣るため飛距離を稼げないという弱点を補うためだ。

一方、幻のボール「地球」でランクインしている人が2名いる。「地球」は全能力がアップするが、スペシャルショットが使えなくなる（との噂）。しかし、元々エナジーが使えないこういった大会では最高のボールといえる。ぜひ手に入れたいボールだ。

## たてしゅの大会インプレッション

「アルカディアの名を冠した第1回大会は、シーサイドリゾートの中でも特に厳しい[illegible]ホール分のスコアを競うというルール。強風および大雨という悪条件[illegible]、ちょっと手元が狂えば[illegible]ブツ、という緊張感に苦しめられたプレイヤー[illegible]なくなかっただろう。

筆者は二日目に4アンダーを記録したものの、以[illegible]3番のイーグル、あるいは16番でのホールインワンを狙えるポイントが見付からず、結局そのまま無念の[illegible]ーとなってしまった。

激闘の末、見事優勝した「あっくそ。」氏のスコアはなんと7アンダー！ [illegible]ル・アルバトロス、そして1ーグ・ホールインワン[illegible]というまさにパーフェクトなスコア。

コンマ単位の風向きを読み切り、最高のスコアをたたき出したその腕前に[illegible]から拍手を贈りたい。



Text:たてしゅ



OBゾーン 住所・氏名・電話番号・プレイヤーネーム・シリアルコードナンバーの送付先 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 （株）エンターブレイン アルカディア編集部 セガゴルフ係
e-mailによるあて先【arcadia@arcadiamagazine.com】※必ずメールの件名を「セガゴルフ係へ」としてください。

# ネットワーク大会上位入賞者の選手と重要な得点源であるコーナーキッカーを考察

ヨーロピアンクラブスから新たに導入されたネットワーク大会。ここでは店舗やエリア大会を勝ち抜いたチームが、日本一の称号をかけて、熱戦を繰り広げている。今月はこの大会の決勝戦進出チームの分析に加え、コーナーキッカーについて考察してみたぞ。

**ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 2004-2005**

■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発 売 日：2005年7月(稼働中)
■使用基板：NAOMI2



WORLD CLUB
Champion Football™
European Clubs 2004-2005

## ゴールチャンスを逃さないための コーナーキッカー選択論

ここではコーナーキックに注目し、弾速と軌道から、コーナーキックに向いているキッカーを探ってみた。サンプルにしたのは、編集部の独断で選出した21選手。ちなみにキッカーは全員、連係線、チーム経験値ともに完全ではない状態で蹴らせてみた。

※今回のデータは編集部が独自に調べたモノです。

### スピードを考察する

まずはコーナーキックのスピードを調べてみた。コーナーキック時、ディフェンス側は「キーパーを出すか出さないか」の二択を迫られる。しかしキーパーを出しても、ボールのスピードが速ければキャッチするのが難しい。つまりコーナーキッカーに求められるのは、まずボールの速さなのだ。

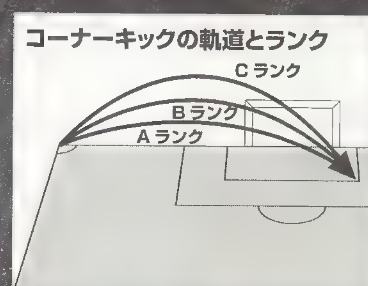
対象の21選手のボールのスピードを6段階に分けたところ、左の表のような結果となった。ダントツに速かったのがレコバ。相手キーパーに飛び出すスキを与えないほどの速さだった。

| 選手名 | ランク |
|---|---|
| アルバロ・レコバ | S |
| フランク・ランパード | A |
| パベル・ネドベド | A |
| フランチェスコ・トッティ | A |
| ダミアン・ダフ | B |
| ヨン・アルネ・リーセ | B |
| マルク・ファン・ボメル | B |
| スティーブン・ジェラード | C |
| ラファエル・ファン・デル・ファールト | C |
| フィリップ・コク | C |
| アレッサンドロ・デル・ピエロ | C |
| ダニエレ・デ・ロッシ | C |
| ロナウジーニョ | C |
| ジョー・コール | D |
| デヤン・スタンコビッチ | D |
| ファン・ベロン | D |
| ファン・カルロス・バレロン | D |
| ライアン・ギグス | E |
| シンジ・オノ | E |
| デコ | E |
| シャビ・エルナンデス | E |



コーナーキックは貴重な得点源。コーナーキックを得た側は、そのチャンスを逃さないように注意したい。

### ボールの軌道を考察する



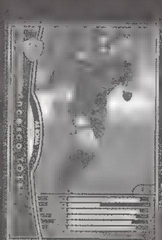

続いてボールの軌道を考察してみよう。低く、しかも速いボールであればニアでもファーでも合わせられる。ヨーロピアンクラブスでは、ニアサイドで合わせた方がゴールの確率が高いので、低い弾道をAランク、ふんわりした高い弾道をCランク(その中間をBランク)とした。

結果は、スピードでAランク以上だった選手は総じて軌道でもAにランクインを果たしていた。

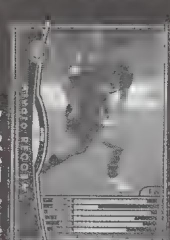
| 選手名 | ランク |
|---|---|
| フランク・ランパード | A |
| ヨン・アルネ・リーセ | A |
| ラファエル・ファン・デル・ファールト | A |
| マルク・ファン・ボメル | A |
| アルバロ・レコバ | A |
| パベル・ネドベド | A |
| アレッサンドロ・デル・ピエロ | A |
| フランチェスコ・トッティ | A |
| シャビ・エルナンデス | A |
| ダミアン・ダフ | B |
| スティーブン・ジェラード | B |
| ライアン・ギグス | B |
| フィリップ・コク | B |
| ファン・ベロン | B |
| ダニエレ・デ・ロッシ | B |
| デコ | B |
| ロナウジーニョ | B |
| ジョー・コール | C |
| シンジ・オノ | C |
| デヤン・スタンコビッチ | C |
| ファン・カルロス・バレロン | C |

### 結　論

結果、ランパードやレコバ、トッティなどが向いている、という結論に達した。しかし、連係線のつながり具合やチーム経験値のたまり具合で、今回低い評価を受けた選手も、優れたコーナーキックを蹴る可能性がある。この結果を参考にいろいろな選手を試して、優れたコーナーキッカーを探し出してほしい。



フランチェスコ・トッティ



アルバロ・レコバ

軌道とスピード両項目でAランクになったフランチェスコ・トッティ。データ採取に使ったのはヨーロピアンクラブスのスペシャルカードだった。前バージョンのMVPを使ってみたところ、今回のレコバ並(またはそれ以上)のコーナーキックを蹴っていた。これは連係線やチーム経験値にもよるかも知れないが、MVPトッティを持っている人は、ぜひ一度試してみるといいだろう。

## トッププレイヤーが選んだ選手と戦術に迫る
# チャンピオンズセレクション

全国ナンバーワンの座をかけて戦う「ジャパンウィナーズチャンピオンシップ」。だれもがこの大会を目標にして、日々試行錯誤を繰り返していることだろう。

ここでは過去10大会分の決勝戦出場チームのデータを徹底分析し、チーム編成時のヒントとなるポイントをポジション別に探ってみる。

## FW フォワード編

アンリを筆頭に、俊足またはドリブル突破に秀でた選手を左サイドのライン際へ大きく張り出すように配置するプレイヤーが多く見受けられた。また、レギュラーカードの中でも、シセは特に高い突破力を持ち、チャンスメーカー役として重宝されているようだ。

| 選手名 | 使用数 | 備考 |
|---|---|---|
| ティエリ・アンリ | 7 | 内訳・レア＝6、スペシャル＝21 |
| ジブリル・シセ | 7 | |
| ジョージ・ウェア | 5 | |
| アドリアーノ | 5 | 内訳・レギュラー＝5 |
| サミュエル・エトー | 4 | 内訳・レア＝4 |
| ロナウジーニョ | 3 | 内訳・レア＝2、スペシャル＝1 |
| アンドリー・シェフチェンコ | 3 | 内訳・レア＝2、スペシャル＝1 |

## GK ゴールキーパー編

全ゴールキーパー中最高の能力を誇る「ブッフォン派」と、レギュラーカードの「デ・サンクティス派」に二分されている。これは限られたレアカード枠をフィールドの選手に当てるかどうか、という兼ね合いによるところが大きい。

| 選手名 | 使用数 | 備考 |
|---|---|---|
| ジャンルイジ・ブッフォン | 6 | 内訳・レア＝5、スペシャル＝1 |
| モルガン・デ・サンクティス | 6 | |
| ジダ | 3 | 内訳・レア＝1、レギュラー＝2 |
| セバスティアン・フレイ | 3 | 内訳・レア＝1、レギュラー＝2 |

## TACTICS 戦術編

左サイドにフォワードを張らせるチームが多いこともあり、左サイド突破の使用率が圧倒的に高い。また、これと同時にカウンター・プレスを併用するチームが多く、奪ったボールを素早く展開しようという意図がうかがえる。ディフェンスは4バックのチームがほとんどで、全体的にラインを低めにしてガッチリと守りを固め、速攻を仕掛ける狙いがあるようだ。

## MF ミッドフィルダー編

レギュラーカードの中でも、特に能力の高いアッピアーやジャンニケッダ、ダボおよびペッロッタといったボランチを得意とする選手が、今回も多くのプレイヤーたちに支持されている。

また、このポジションでは、レギュラーカードのデヤン・スタンコビッチを採用したプレイヤーが四人居たことに注目したい。スペシャルカードの同選手と同様、精度の高いミドルシュートを持つ彼が貴重な攻撃のオプションになっているようだ。

| 選手名 | 使用数 | 備考 |
|---|---|---|
| ステファン・アッピア | 8 | |
| パトリック・ビエラ | 6 | 内訳・レア＝5、スペシャル＝1 |
| ジネディーヌ・ジダン | 5 | |
| パベル・ネドベド | 5 | 内訳・レア＝5 |
| ジュリアーノ・ジャンニケッダ | 5 | |
| オスマン・ダボ | 5 | |
| デヤン・スタンコビッチ | 4 | 内訳・レギュラー＝4 |
| シモーネ・ペロッタ | 4 | |
| ダニエレ・デ・ロッシ | 3 | |
| オリビエ・ダクール | 3 | 内訳・レギュラー＝3 |

## DF ディフェンダー編

| 選手名 | 使用数 | 備考 |
|---|---|---|
| コロ・トゥーレ | 8 | |
| ジョルジュ・アンドラーデ | 7 | |
| ピリカ | 7 | |
| ネルソン・ヴィヴァス | 7 | |
| ミカエル・シルベストル | 7 | 内訳・レギュラー＝7 |
| ヨナタン・ゼビナ | 7 | |
| ニコラ・レグロッターリエ | 6 | |
| リリアン・テュラム | 5 | 内訳・レア＝4、スペシャル＝1 |
| マルセロ・デサイー | 5 | |
| マルコ・マテラッツィ | 5 | 内訳・レギュラー＝5 |
| イゴール・トゥドール | 4 | 内訳・レギュラー＝4 |
| マルタン・ジェトゥー | 4 | |
| フランコ・パレージ | 4 | |
| フィリップ・メシェ | 4 | |

現バージョンから新たに登場した、コロ・トゥーレとジョルジュ・アンドラーデの両レギュラーカードに人気が集中している。ともにスピード値が高いことから、突破力の高い相手に対して、容易に裏を取られないようにしようというプレイヤーの意図がハッキリ見えて、非常に興味深い。


ジョルジュ・アンドラーデ


コロ・トゥーレ

## WCCFヨーロピアンクラブス トレード隊リポート

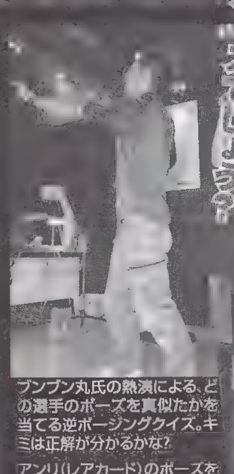
Text：たてしゅ

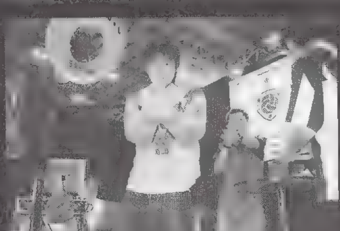
現バージョンが稼動を開始してからは初めての開催となる、おなじみのイベント「トレード隊」が、去る9月3日のアミューズメントマシンショーのセガブースにて開催された。

当日は、ファミ通のマグナマ吟、ブンブン丸両氏に加え、私たてしゅが初参加。今回も数々のレアカードが入った封筒をかけて、参加者持参のカードを使用したクイズと、カードのポーズを真似るポージングで、いざ勝負！

クイズでは「新バージョンのカードでスピード値が9しかない選手はシガン、ステケレンブルグともう一人はだれ？」などといった難解なものも出題されたが、次々と正解を連発する参加者のレベルの高さには思わずビックリ！ そして激戦を制した猛者たちには、待望のレアカードセットをプレゼント。WMVPロナウジーニョやEMVPシェフチェンコを当てた参加者が登場すると、会場からはため息が漏れたことは改めて言うまでもないだろう（私も欲しいです……）。

### これはどの選手のポーズでしょう？


ブンブン丸氏の熱演による、どの選手のポーズを真似たかを当てる逆ポージングクイズ。キミは正解が分かるかな？


正解者には、もれ無くレアカードのセットが贈呈された。豪華な中身に思わずニッコリ！


アンリ（レアカード）のポーズをモノマネ中。恥ずかしさを押し殺して猛アピール！

今回、初めてトレード隊に出させていただいた私「たてしゅ」ですが、今後のトレード隊にはレギュラーで参加することとなりました。これまでのトレード隊同様、ヨーロピアンクラブスになっても、全国にうかがう予定（お呼びがかかれば）です。よろしくお願いします。そして来月には、次回のトレード隊の告知が……できるといいなぁ。

# 戦術の進化は止まらない!!

# 鉄拳 TEKKEN 5 Version 5.1

さまざまな技の新たな用途が発見され、各キャラクターまだまだ伸びる要素アリ! 「EVOLUTION 2005」リポートや新たに発見された強力な起き攻めなど、今月も実戦的なネタ満載でお届けしよう!!

鉄拳5 Version 5.1
■メーカー ナムコ
■ジャンル 対戦格闘
■操作方法 8方向レバー＋4ボタン
■発売日 2005年7月上旬（稼働予定）
■使用基板 SYSTEM256

「垂れ」の裏リポート!!

## EVOLUTION 2005発 海外プレイヤーの闘い方

ラスベガスで行なわれた家庭用での大規模大会「EVOLUTION」。特異な環境といえるそこには、驚異的な戦術が存在していた!

Text/[illegible]

どこの国でもトップといわれる人たちは、共通して「基本的にあまり接近戦を挑まない」という闘い方をする。

EVOLUTIONにおいても例外ではない。接近戦ではダメージ源となるコンボ始動技や使い勝手のいい基本技がそろうものの、技の引き出しが互いに多いので読み合いの幅が広がり過ぎてしまうリスクがある。つまり、ダメージを与える可能性と同様に、ダメージを奪われてしまう危険性も高くなってしまうのだ。

また、侮れないのが対戦形式の問題だろう。日本と違ってアメリカの大会では家庭用が用いられるため、対戦相手とは横並びになる。つまり家で対戦するのと同じ状況なのだ。ボタンを押す音も相手に聞こえるため、トッププレイヤーの多くがスカシ確認に伴い、相手のボタンを押した音を確認して技を「置く」というコた日本のプレイヤーにとっては未知の戦法を使ってきたのも印象的だった。

### アメリカ流ジャック5の動き

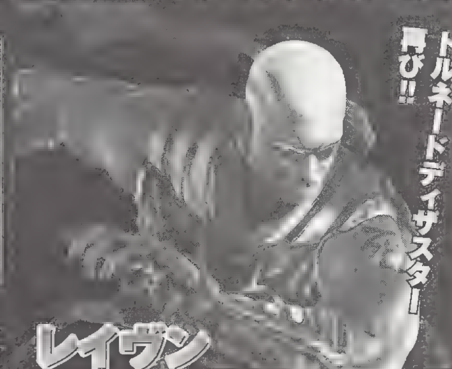
中～遠距離戦でよく使われる追い突きなどの置き技に対して、アッパーラッシュR1発止め（[illegible]）の届かない距離ではピボットガン・スナイプ（横移動中に[illegible]）やシザースメガトン（[illegible]）をきっちりスカシ確定に決めていたのが印象的だった。ピボットガンスナイプは上段攻撃だが、ガードさせればジャック側が11フレーム有利。シザースメガトンと前ダッシュから各種択一攻撃が強力となる。

有利状況での下段攻撃には、マシンガンナックルPJ1発止め（しゃがみ状態で[illegible]）を多用していた。この技はガードされても反撃を受けず、いったんしゃがんでから技を出すのでマシンガンナックル（[illegible]）だと思って下段さばきを入力しても有効時間を過ぎており、ヒットさせられる。高威力でヒット後は大幅に有利となるので、前ダッシュから再度マシンガンナックルPJ1発止め、といういやらしい攻めを展開していたぞ。



マシンカンナックルの射程外で使えば、まずしゃがまれない。

## トルネードディザスター再び!!



## レイヴン RAVEN 対戦攻略

システムの変更のあおりをモロに受けたトルネードディザスターだが、今回紹介する新戦法で再び強力な下段攻撃として生まれ変わる!! 壁コンボのフォロー用戦術も覚えておくと便利だ。

Text/バメコ

### トルネードディザスターからの新戦法!!

トルネードディザスター（[illegible]）を決めた後に若干右横移動すれば、スカルクラッシュ・フェイク（[illegible]）で拾える。この後、最速でバットロール（背向け中[illegible]）を出せば、後転以外で回避されない攻めとなるぞ。さらに、後転で回避されても、そこは起き上がり下段キックのみが届く距離。しゃがんで様子を見れば、自動的に空振りかガードとなる。ボディスラッシュ（[illegible]）ら途中に[illegible]で反撃しよう。

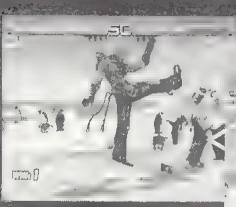
後転を読み切った際は、[illegible]でしゃがみ振り向き～前ダッシュと入力して追いかけ、相手の背面にスカルトスタッブ（[illegible]）かヒュドラバインド（[illegible]）をたたき込むのが理想だ。後者は難しいが、浮かせられるのがポイント。背向け状態の相手を浮かせた後は、スカルクラッシュ・フェイク～バットロールを決めよう。

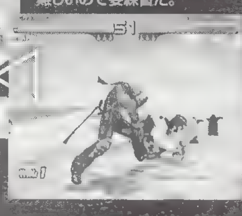




トルネードディザスター後は右横移動～スカルクラッシュ・フェイクで地面にたたき付ける。

ダウンした相手の側面を取るため、その場起きにバットロールが背面ヒットするのだ。





後転しかしない相手には、しゃがみ振り向き～前ダッシュで追う。難しいので要練習だ。

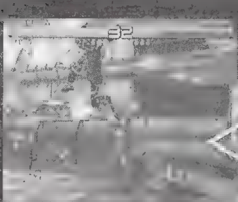
上手くいけば相手の背面にヒュドラバインドがヒット!! タイミングを体にたたき込もう。

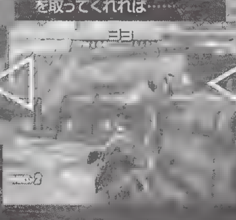
### 壁コンボを失敗しても……

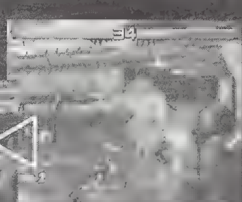
壁の位置確認を誤り、壁やられの相手に[illegible]やワンツーパンチ（[illegible]）しか決められないというのはレイヴン使いならだれにでもある失敗。そういうときは、すぐにフライングコープス（[illegible]）を出そう。

相手が受け身を取った場合、背向け同士の状態で有利となるので、グレムリンズキャノン（背向け中[illegible]）が決まる（相手が右側受け身を取った際に空振りすることも）強力な攻めとなるぞ。ヒット後のコンボは欄外を参照してほしい。

受け身を取られなかった場合は、振り向き[illegible]がいい。ガードは間に合うか[illegible]ので安全な選択肢なのだ。



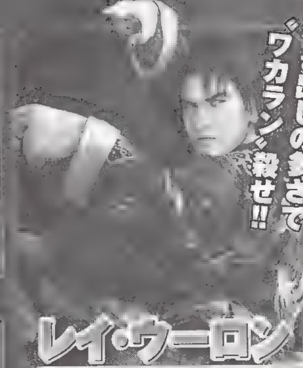




迷わずフライングコープスで裏回りを狙おう。受け身を取ってくれれば……

グレムリンズキャノンが確定!! 天高く浮かせた後は、欄外のコンボを決めろ!

壁位置の把握をミスしてワンツーパンチで終わるなんてのはよくある話だが



## 引き出しの多さで"ワカラン"殺せ!!

# レイ・ウーロン

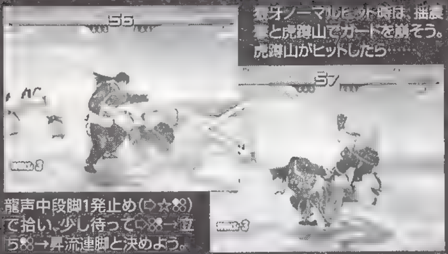
LEI WULONG　対戦攻略

前号に引き続き今回もネタを大放出!! 特に狼牙揺震撃の「ヒット」確認を会得すれば、ダメージ効率上昇間違い無し!!

Text:ハメコ。

### 狼牙揺震撃の「ヒット」確認が強力!!

4発目を◎と入力すれば[illegible]ウンター時以外は狼牙蛇突連撃4発目(⇨◎◎◎◎)に派生するという、自動カウンター確認が強力な狼牙揺震撃4発止め(⇨◎◎◎)(以下狼牙)。この3発目ヒット時のやられが、しゃがもうとする上段がヒットする状態であることが発覚!! 1発目ヒット時は3発目までつながるので、狼牙に派生すれば4発目を最低でもガードさせられる。続く揺震撃(狼牙後◎)と虎踞山(狼牙後⇩◎)が二択となる。1発目をガードされたときのみ狼牙蛇突連撃に派生しよう。



狼牙ノーマルヒット時は、揺震撃と虎踞山でガードを崩そう。虎踞山がヒットしたら……

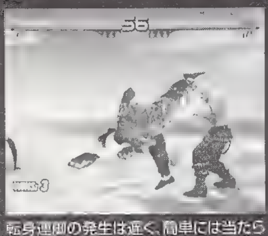
龍声中段脚1発止め(⇨☆◎)で拾い、少し待って⇨◎◎→立ち◎→昇流連脚と決めよう。

### 転身連脚を使ってみよう

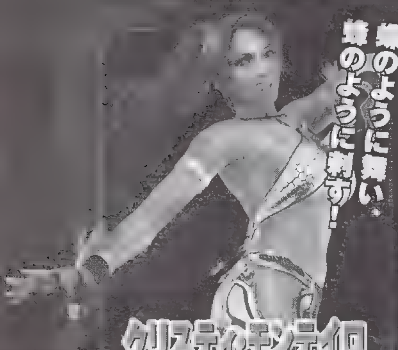
背向け移行技の転身連脚1発止め(⇨◎)は、ダウンした相手への起き攻めで効果を発揮する。リーチのおかげで後転されてもガードさせやすく、ジャンプステータスで起き上がり下段キックをつぶし、さらに倒れたままの相手は飛び越すのでローリスクなのだ。

ガード時は背向けで1フレーム不利な状況で、この後は⇦ or ⇙による後退振り向きがオススメ。短い技はのきなみ回避できるので、スキに⇦◎[illegible]で相手が固まったら、背向けからの技で崩していこう。

ヒット時、素早く確認できたら高ダメージコンボとして、⇨で振り向き↓⇩◎⇨↓立ち◎×3↓⇨◎を、安定なら背身下掃打(背向け中⇩◎)×2→振り向き◎を決めよう。



転身連脚の発生は遅く、簡単には当たらない。ガードさせての動きが本命だ。



## 蝶のように舞い、蜂のように刺す!

# クリスティ・モンテイロ

CHRISTIE MONTEIRO　対戦攻略

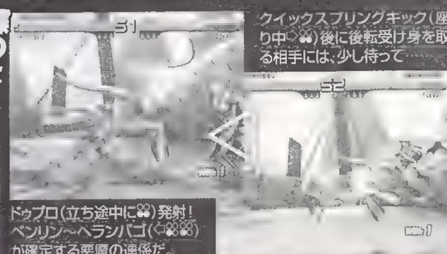
ダウン中の相手にヒットする技が多いこともあり、受け身めくりネタを狙いやすいクリスティ。常に選択を迫っていこう。

Text:ガト

### ベンリン〜ヘランバゴ→クイックスプリングキック後の攻め

相手が横転受け身を取ったら前方大ジャンプ→振り向きしゃがみパンチが相手の背後からヒット。その後相手が投げなどで振り向かなければジレイタピンタ(立ち途中に◎)がカウンターヒットし、浮かせて大ダメージを与えられる。

投げで振り向こうとする相手にはルピエルナ(しゃがみ状態で⇨◎ or ⇩⇨◎)を出せば浮かせることができるが、振り向き攻撃につぶされるため読み合いになる。ダウン継続時の相手には振り向きロー[illegible]クをヒットさせよう。



クイックスプリングキック(座り中⇨◎)後に後転受け身を取る相手には、少し待って……

ドゥプロ(立ち途中に◎)発射! ベンリン〜ヘランバゴ(⇦◎◎)が確定する悪魔の連係だ。

### 壁際での起き攻め

壁やられ・強や壁やられ・中からも、コンビナソ・マウン(⇩◎◎)で追い打ちすることで、前述の起き攻めと同じ攻めを展開できる。ここでは相手の選択肢が横転受け身を取るか取らないかだけの二択になり、狙いやすい。ただし、この連係を知っている相手に、体力的に大きくリードされているときは受け身を取ることは少ないと考えられる。

その場合は、コンビナソ・マウンから⇩◎を出すと、ダウン補正の部分に丁度⇩◎が刺さる。その後は、受け身以外の行動に対し、ヒット時の軸ズレとうつ伏せダウンのやられ判定の影響でケイシャーダ(立ち途中に◎)が、女性キャラなど以外にヒットする。

再度の⇩◎と振り分けることで、地味ながらも壁を背負わせつついやらしい攻めを展開することができる。またこのとき⇩◎から一瞬待ってケイシャーダを出せば、相手がダウン維持で⇩◎をくらって横転受け身を取ったときも、横転受け身にぴったり重なるため安定感も高い。



## バージョン5.1の起き攻め!!

# ニーナ・ウィリアムズ

NINA WILLIAMS　対戦攻略

空中コンボをアイボリーカッターで締めた後の起き攻めをマスターして、戦力アップを図ろう!

Text:タケヤマ

### アイボリーカッター後の起き攻め

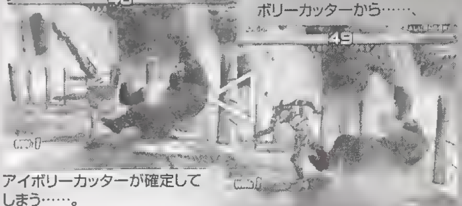
空中コンボでクリークタク[illegible]→シェイクショット〜スウェイ[illegible](横移動中◎⇦)↓ハンティングキックコンボ1発止め(⇦◎)↓アイボリーカッター[illegible]を決めた後は、ニーナ側が大きく有利となるので起き攻めのチャンス。

ここで基本となる選択肢はスカルスプリッター(⇦⇨◎)だ。その場起き、左横転、後転などには当たらないが、読まれたとしてもリスクが無いことが強み。ここでスカルスプリッターを回避しようとする相手には双掌破(⇦◎)を出していこう。双掌破は座っぱなし以外のすべての行動に対してヒットするので、スカルスプリッターと対にする選択肢として非常に優秀だぞ。

この二つの選択肢どちらにも対応しているのは「スカルスプリッターを見てからその場起き」という行動のみ。これに対してはレッグスイープ(⇩◎)や前ダッシュからのエンプレスヒール(相手ダウン中に⇩◎)といった選択肢を加えることで対処しよう。相手に安易な対応をさせないことが大切だ。

### 壁際でたたき付けた場合は?

壁際で空中の相手をアイボリーカッターでたたきつけた時は、エンプレスヒール(相手ダウン中に⇩◎)やシットスピン&ライトハイキック(⇩◎☆◎)の1発目が確定。後者は相手がその場起きしようとすると2発目までヒット。この後受け身を取る相手には、さらに大ジャンプで背面を取っての振り向きしゃがみパンチ(⇩◎)が確定するぞ!



壁際で仰向けのクマにはアイボリーカッターから……、

アイボリーカッターが確定してしまう……。

TEKKEN [illegible]

レイ補足：[illegible]ード時は4フ[illegible]有利。この後は[illegible]

ニーナ補足：本文で紹介したコンボは、ハンティングキックコンボ1発止めの後に⇨入れ立ち◎を挟むことができるが、アイボリーカッター後の双掌破がその場起きに当たらなくなってしまう。

# すべてのテクニックの基礎がギッシリ詰まっている
# 上級コース（順走）を華麗に走ろう!!
# BATTLE GEAR 4™

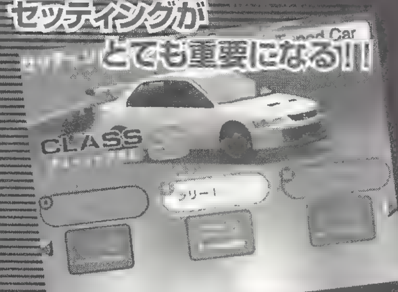
前号まで連載した再入門講座での基本は身に着いただろうか？　今回は、全開走行で突っ走るストレートや、高速から低速までのあらゆるコーナーが存在するテクニカルなコース、上級コース（順走）にノーマルカー＆チューンドカーでトライしよう！

NESYS TAITO NET ENTRY SYSTEM
TXSURROUND
TAITO Type X

バトルギア4
■メーカー：タイトー
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル＋ペダル×2＋ギア＋サイドブレーキ
■発売日：2005年6月下旬（稼働中）
■使用基板：TAITO Type X＋（プラス）


Text:ずるずる⑭

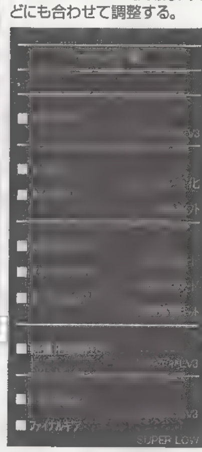
## まず何よりもチューニング
### セッティングがとても重要になる!!



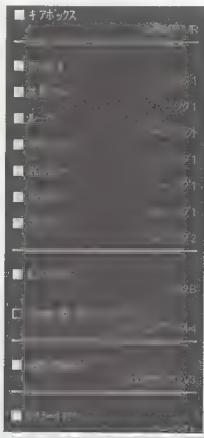
かなりシビアに作り込まれているバトルギアネット。中途半端なチューニングでは、速く走るどころか、逆に真っすぐ進むことすら難しい。そのため、パーツの購入や交換には、十分に注意して行なっていきたい。

パーツもただ付ければいいのではなく、調整も重要だ。

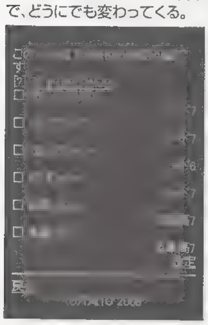
車高調では、どのぐらいの高さにすればベストなのかを探す必要があるし、ウイングの角度次第ではトップスピードも変わってくる。運転操作だけではなく、セッティングをうまく行なえることもまた、「速さ」の一要素なのである。



ほぼすべての項目に手を施し、速さをとことん追究した車のセッティング一例。自分のドライビングスタイルや駆動方式などにも合わせて調整する。



エンジン、マフラーなどのパワーに直結してくる要素はもちろんのこと、ボンネットやウイング、果てはサイドミラーまで交換してあるのが分かるだろう。



パーツを交換して、それで終わりではない。どう調整するのかが重要だ。車高は？　ダンパーの減衰力は？　フロントとリアのバランスは？　と、これら足回りの要素はセッティング次第で、どうにでも変わってくる。

## チューンドの速さとは!?

ノーマルカーとチューンドカーでは、どれくらいブレーキによる制動力に差がある？

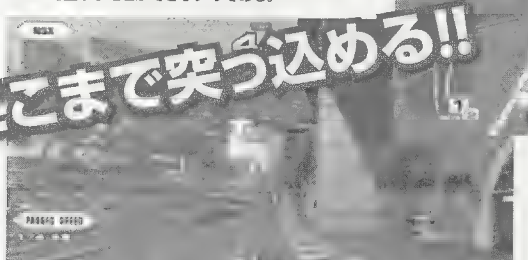
その立証をするべく、上級コース（順走）のトンネルを抜けた先にあるコーナーでのブレーキングポイントで検証。

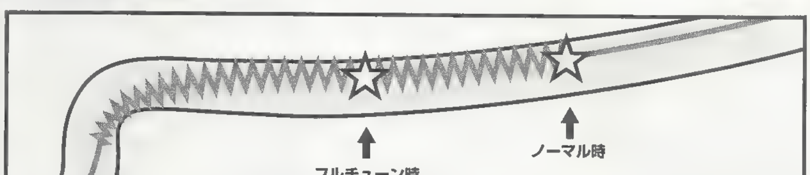
ブレーキ開始ポイントは下記に掲載。チューンドカーの方が速度が高いにもかかわらず、奥でも間に合っている。

ブレーキ大径化による制動力アップの効果もあるが、軽量化を施したことによる運動エネルギーの減少が、短時間で速度を落とすことに貢献しているのだろう。

ブレーキングポイントをどこまで引っ張れるか。この要素は速く走る上で、大きなポイントとなる。ここで理解してほしいことは、チューンすれば単純に奥まで突っ込めるわけではないということ。再入門講座でもお伝えした、初期制動をきちんと立ち上げるブレーキングができていなければ、せっかく強力になったストッピングパワーを生かすことができないのである。



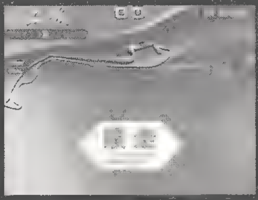




トンネル直後のコーナー　ブレーキングポイント比較

## ぶつからずに華麗に走れるようになるために！

# 上級コース攻略

コースレイアウトを確認してもらえばわかるが、低速から高速まですべての要素が詰まっているテクニカルコース。ステアリングから手を離すと即ガードレールとお友達になれるぞ！　今回指摘するミスしやすいポイントを押さえることで、このコースを華麗にかつ、ノーミスで走れるようになろう。



## 失敗しやすいポイントをチェック!!

アップダウン、ギャップ、ブラインドコーナーの存在など、レイアウトだけでは分からない要素が多いのが特徴の上級コース。その障害となるポイントをピックアップし、一つ一つ解決していこう。

START

ポイント③

### クルマがジャンプする！

何気無い直線と思われるこのポイントで挙動が不安定になったり、ジャンプしたりするはず。実は路面が平坦ではなく、わずかながらギャップがあるのが原因だ。



ポイント②

### ラインがふくらむ！

ゆるいコーナーにもかかわらずインに寄れないのは、手前の登り坂頂点でジャンプしてしまうため。宙に浮いた状態で進入するため起こる現象だ。



ポイント①

### オーバースピードで曲がれない！

直線ではないが、手前に長い加速区間があるため、かなり高速での進入となるポイント。ガードレースに突っ込んでしまいやすい。

また、若干だがコースが左に曲がっているため、進入ラインがミドル寄りとなり、進入角度が厳しいのも原因となっている。



ポイント④

### インに寄れない！

コース最大の難関といえるのが、このヘアピン。手前の直線が、ほんの少しだが下っているため、思ったよりスピードが乗っていることが原因だ。



ポイント⑤

### ブレーキが間に合わない！

スタート直後のコーナー同様、加速区間が長いため、減速が遅れやすい。また、トンネル内ではスピードが乗っていることに気が付きづらいのも原因だ。



ポイント⑦

### ぶつかると加速が鈍る！

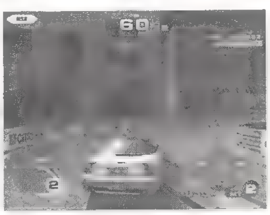
最終コーナーは右コーナーがメインに思えるが、その直後に小さく左に曲がるコーナーがある。この左コーナーへの切り返しを考えずに大きな弧で右コーナーを処理してはダメ。また、インの縁石に乗ってしまうと、この後の直線での加速が鈍くなってしまう。



ポイント⑥

### 曲がり切れずにふくらむ！

この地点は、右に曲がるコーナーが二つ連続している複合コーナー。一つ目のコーナーでインに寄り過ぎてしまうと、オーバースピードでの進入になりやすい。二つ目のCPに着けないのは、一つ目に原因があるのだ。



このコースのレイアウトを見ると血が騒ぐプレイヤーはかなり多いのではないだろうか。そんな憧れのコースを、シリーズ最高の技術力が投入された今作で走れる喜びといったら、もう言葉にはなりません！　いかにこのコースで接触無く走れるか、いや、どこまでウォールに接近していけるかが、プレイヤーの至高の喜びとなるはずだ！

ポイント解決！！
確実に走るための

# 対処法

失敗しやすいポイントをピックアップしたが、より細かい解決方法をここで伝授するぞ！

なぜミスをしてしまうかは既に確認してもらったが、その対処方を説いていこう。

その解決方法のほとんどは、再入門講座で確認した基礎テクニックばかり。実戦のレースにおいても、どれだけ基本に忠実なドライビングを実行できるかがポイントとなる。

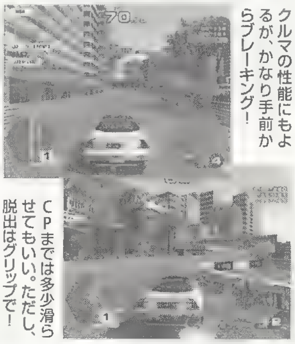
## ポイント①

### ブレーキングポイントの遅れが原因

### より早く、制動を始めるように!!

単純に、ブレーキを踏み始めるタイミングを早めればOKなのだが、ちょうどいい進入速度に合わせるのが非常に難しい。そのためには、少しずつ開始地点を詰めていくのが得策。

ミスをしたらそのときのタイミングを体に刻み込む。オーバースピードなら今よりも早く踏み始めるようにし、それでも間に合わなければさらに早く踏むといった、失敗を次に生かす意識が必要だ。



クルマの性能にもよるが、かなり手前からブレーキング！

CPまでは多少滑らせてもいい。ただし、脱出はグリップで！

## ポイント②

### 坂の終わりでジャンプするのが原因

### ジャンプさせないように減速しよう!!

まるで空に向かって駆け抜けていくような感覚の登り坂。ここでは、加速して登っていくために、登り坂の頂点にさしかかった瞬間、四輪とも浮き上がってしまう現象が発生する。

このジャンプをさせないためには、従来の進入ポイントより少し早めにアクセルを抜けばOK。わずかでも前に荷重が移れば、タイヤを地面に接地させたまま左コーナー進入することができる。車のパワーがあればあるほど、その傾向は強くなっていくぞ。



ジャンプさせなければ、挙動が安定するはずだ。

CPに着いても、グリップに注意してインをキープしよう！

登り切らないところで、アクセルをゆるめていくこと。

## ポイント③

### コース左側のギャップが原因

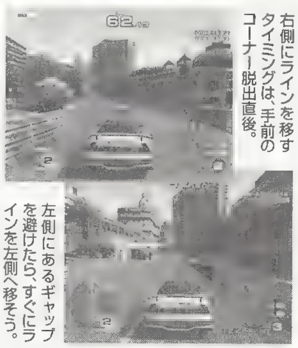
### 右側へ避けて走ること!!

きつい右コーナーを抜けた後の直線には、左側にギャップがある。

そのギャップを避けるように右側を通り抜けられれば、グリップ力を維持したまま加速を継続できるため、有効なラインだ。

左から右へのラインの移動は、手前の右コーナー脱出後すぐ！

左側のギャップを通過したらすぐに、次の進入準備のため、再びラインを左側に戻すことを忘れずに。



右側にラインを移すタイミングは、手前のコーナー脱出直後。

左側にあるギャップを避けたら、すぐにラインを左側へ移そう。

## ポイント④

### インを攻め過ぎるのが原因

### 減速を終えてから切り込もう!!

このヘアピンをうまくクリアするためには、まずしっかり減速を行なうこと。これはRがキツいコーナーでは、説明不要の定石テクニック。

早く走りたい気持ちも分かるが、ここでは曲がれる速度に落とすことが最初の関門となる。

スピードが落ちてきたら前輪のグリップを確認しながら、荷重移動を有効に使ってインへ切り込んでいくようにしよう。基本テクニックのすべてが試されるコーナーだ。

車がグリップを失わずにインに寄せることができたら、CPに達する少し手前で若干テールを滑らせよう。このスライドを利用することで、脱出する方向に、車の向きを素早く合わせることができる。

ここでの最大のポイントは、荷重移動により軽くなっている後輪を、切り込むことで振り出していくこと。

CP通過後は、カウンターを当ててテールスライドを収束させ、グリップを回復させながら加速していこう。



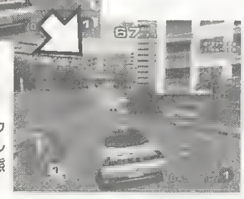
この辺りからブレーキング！　直進状態で減速の7割を終えるようにすること。



減速時の前荷重を逃がさないことを意識しながら、ステアリングを切り込む。



CP通過後すぐのこのポイントで、テールを一気に振り出して方向転換する。



立ち上がりは、カウンターを当ててクルマを加速できる状態にすること。

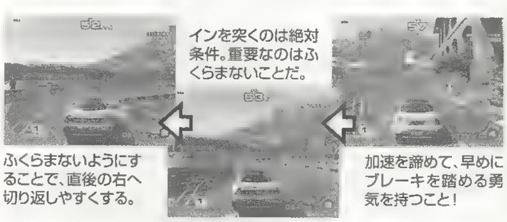
## ポイント⑤

### 加速を頑張り過ぎるのが原因

### 制動距離を考えて減速へ!!

このポイントが難しい理由は、右に曲がりながら減速を始めなければならないこと。挙動を乱すことを嫌い、直線で減速したくなる気持ちは分かるが、ここでは早めのブレーキングが絶対に必要。

ここでも、再入門講座で学んだ「荷重を生かしたコーナリング」をすることで、進入速度を上げることができるぞ。



インを突くのは絶対条件。重要なのはふくらまないことだ。

ふくらまないようにすることで、直後の右へ切り返しやすくする。

加速を諦めて、早めにブレーキを踏める勇気を持つこと！



ミスはあって当然。それを繰り返さないように努力できるかが重要なのだ。ただ闇雲に走っているのではなく、加速のためにアクセルを踏み、止まるためにブレーキを踏み、曲がるためにステアリングを切る。ドライブゲームでは、当たり前の操作だが、いつ、どこで、どのようなタイミングでその操作を行なったのかを覚えているかが、上達するために何よりも必要な要素なのだ。

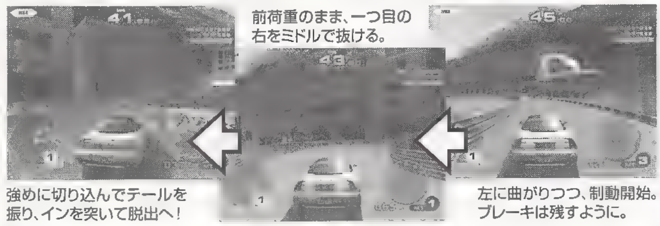
## ポイント⑥

### 一つ目のコーナーを攻め過ぎるのが原因

# 二つ目のインをにらんでラインを作ろう!

右コーナーが二つ連続するここでは、距離だけで考えれば、一つ目、二つ目ともに、インを突くことが最短。しかし、そのためにはかなりスピードを落とさなければならない。

ここを速く抜けるコツは、二つ目のコーナーの立ち上がりで、いかにスピードを乗せていけるかを考えればいい。すると、必然的に一つ目の右コーナーはインに寄り過ぎずに、ミドルで抜けるラインが最善であるという回答に行き着くはずだ。二つ目はCPに着けばOK。



左に曲がりつつ、制動開始。ブレーキは残すように。

前荷重のまま、一つ目の右をミドルで抜ける。

強めに切り込んでテールを振り、インを突いて脱出へ！

## ポイント⑦

### 切り返すライン取りが原因

# スムーズに抜けることを考えよう!!

少しでも高いスピードで抜けようと思うとどうしても弧がふくらんで切り返せなくなる。その不具合を解消するために、進入時に多めにアクセルをゆるめることを意識しよう。確実にグリップさせながら右コーナーを曲がれば、減速している分ふくらまないため、そこから直後の左コーナーへ切り返して直線的なラインで抜けられる。

縁石で跳ねるとラインが狂うので注意すること！



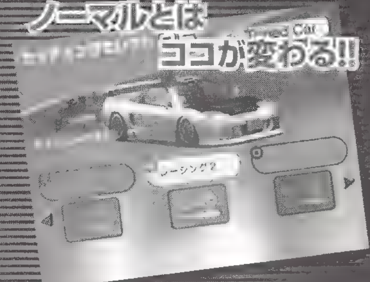
軽く減速すると弧を小さくでき、切り返すスペースが作れる。



そのまま丁寧に切り返して、直線的に抜けて加速へ！

# フルチューンのマシンで 上級コースへ!

## ノーマルとはココが変わる!!



### ボディ補強のメリット

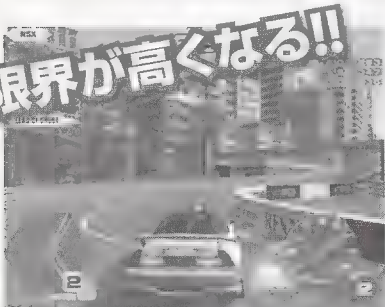
本作が稼働してから、約3カ月が経過したため、パーツに関してはフルチューンまで進んだ読者も多いだろう。

今回攻略した上級コースをチューンドカーで走ると、当然ノーマルより速いタイムで走れるが、どの要素のチューニングがタイムアップに貢献しているのだろうか？

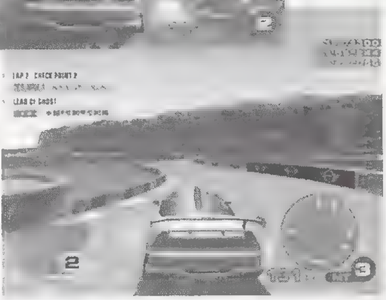
それは、エンジンやマフラーなどによる馬力アップはもちろんだが、加減速やコーナリング中の横Gに耐えるべく施した「ボディ補強」のメリットが何よりも大きいのである。

また、補強による恩恵はそれだけではなく、剛性が上がることで、ステアリングレスポンスが向上。シビアな面も顔を出すが、慣れてくればイメージしたラインをトレースするのが容易になる。

## 限界が高くなる!!



チューンドは、限界が高くなっているため、より高い速度でコーナーに進入できる。また、CP付近での挙動にも安定感があるため、安心してアクセルを踏めるぞ。



ステアリングに機敏に反応してくれる半面、遊びが少なくなる。速度域が高ければ高いほど、繊細な操作が要求される。

### 3回のブーストをどう使う？

今作より追加されたオーバーテイクスイッチ。この一定時間急激に加速できるという性能をフルに活用するためには、やはり「直線」で使用する結論に行き着くはず。

上級コースでは、どのポイントで使用すれば最も効果的なのかを考えると、最初の直角コーナーを曲がった後の、長い登り坂で使用するとタイムアップへの貢献度が高い。

一つ目のコーナーはRがキツいため、どうしてもスピードが落ちるし、登りによる速度低下をカバーできるという のが一番の理由だ。1週目、2週目ともにこのポイントでは確実に発動させよう。

残る1回は、低速コーナーが続き、速度域が低くなっているトンネル手前で使うのがベストだろう。

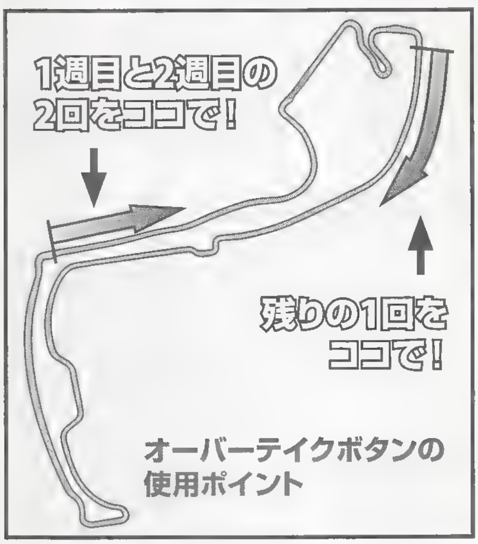
簡単なようで結構難しいのは、コーナー立ち上がりのデリケートな操作を要求されている状況で発動させること。スイッチは画面を見ながら操作できるよう練習しよう。



最初のコーナーの脱出は、多少滑っているので、それが収まってから点火！



残る1カ所は、クルマが直進状態になったら即、発動させて加速を有効に。




オーバーテイクボタンの使用ポイント

BG4 イベントレース第1弾「OPTION CUP」開催！ 第2回目：全車種、初級コース（順走）、チューンドクラス、10/15〜10/31 第3回目：全車種、中級コース（順走）、ノーマルクラス、11/15〜11/30 第1回目はもう終了してしまっているが、第2、3回目は、これからエントリー可能。詳しい内容はバトルギアドットネット（http://www.battlegear.net/）で確認してみよう。

# 愛機を駆り、勝利を目指せ!!

ZOIDS ゾイドインフィニティEX

## 勲章条件リスト

| 勲章 | 名称 | 取得条件 |
|---|---|---|
| | シールドブレイカー | シールドライガー、LZシュナイダーに対する合計勝利数が150を超える。 |
| | ドラゴンスレイヤー | バーサークフューラー、BFシュトゥルム、ジェノザウラー、ジェノブレイカーに対する合計勝利数が250を超える。 |
| | アニマルハンター | コマンドウルフ、ケーニッヒウルフ、アイアンコング、アイアンコングPKに対する合計勝利数が200を超える。 |
| | ディノクラッシャー | ゴジュラス、ゴジュラス・ジ・オーガ、ゴジュラスギガに対する合計勝利数が200を超える。 |

**今月は、第3、4段階機体の変更点の紹介と、『ゾイドインフィニティEX』再入門講座をお届け。TVアニメも盛り上がりを見せるゾイド。今からでも始めるのは遅くないぞ！**

ゾイドインフィニティEX
■メーカー：タイトー
■ジャンル：対戦アクション
■操作方法：2レバー＋4ボタン
■発売日：2005年6月(稼働中)
■使用基板：SYSTEM246

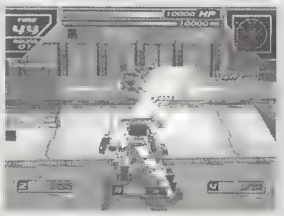


Text：黒鉄タカスエ、AGE

## 自分の愛機の変更点をチェック!! 第3・4段階機体変更点

第3、第4段階のゾイドの前作からの変更点を紹介。変更点を把握し、有利に立ち回ろう。

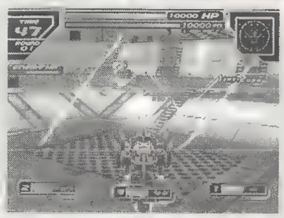
### BFシュトゥルム



元々強力な近接攻撃が、バージョンアップによりさらにパワーアップ。近接戦が得意なプレイヤーにオススメ。

前作で射撃、近接ともに安定した性能を誇ったBFシュトゥルム。基本性能に関しては大きな変更点は見られないため、本作でもその存在感は大きなものとなっている。バージョンアップしたことによる近接戦のテンポアップが、有利に働いている機体の一つだ。

### LZイクス

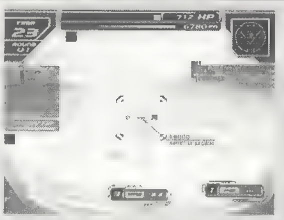


ENゲージの消費量が少なくなったこともあり、エレクトロンドライバーが非常に強力な攻撃になった。

エレクトロンドライバーの射程距離が長くなった。そのため、よりリスクの少ない距離から攻撃を当てて戦闘を進めることができる。

また、カッターフェアリングの衝撃値がアップしており、ダウンを奪いやすくなった。中間距離～近距離で、より有利に立ち回れるぞ。

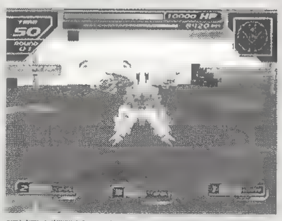
### ゴジュラスギガ



使い勝手は上がったものの、やはり実戦では使い所の難しいゾイドコアキャノン。無理に狙わない方がいい。

基本的な性能については大きな変更は無く、前作同様圧倒的な戦闘が展開できるだろう。さらに、前作では全く役に立たなかったゾイドコアキャノンが、反応が早くなり自分の周りで爆発が発生するように変更された。とはいえ、使い所は相変わらず限られそうだ。

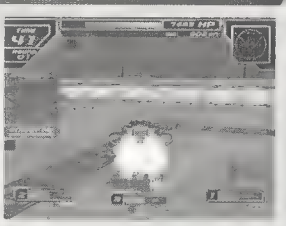
### マトリクスドラゴン



飛行が可能になり、また武装の調整がいい方向に向かっている。中～遠距離で火力重視の戦闘を展開しよう。

前作からの大きな変更点として、飛行能力が付いたことが挙げられる。LZフェニックスなどと同じく、ジャンプ中にブーストボタンを押している間、チャージゲージを消費して滑空が可能となっている。また、全体的に武装の攻撃力が上がっている点も見逃せない。

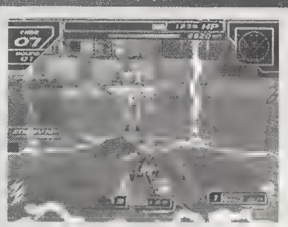
### エナジーライガー



基本的には前作と同じ戦い方で大丈夫。ただし、ENゲージの管理にはこれまで以上に注意しておこう。

ENゲージの回復速度に調整が加えられているが、その他の点に関しては大きな変更点は無い。武装は相変わらず強力だがすべて光学兵器なので、ENゲージ管理を怠らないようにしよう。なお、残念ながらバージョンアップ後に新たな武装は追加されていない。

### ロードゲイル



マグネイズサンダーの攻撃範囲は前作の約1.5倍にアップし、実戦で十分使える有効な手段となったぞ。

マトリクスドラゴンと同じく、ジャンプ中にブーストボタンを押している間は飛行が可能になった。高い機動力と飛行能力を生かし、敵の攻撃を回避していこう。また、マグネイズサンダーの攻撃範囲が広くなったことで、劣勢時の逆転手段として使えるようになった。

**はみ出しZOIDS** 前作で数回行なわれたネットワークアップデートによる武装、機体バランスの調整だが、本作ではまだ実施されていない。ネットワークアップデートを行なう際は、ゾイドインフィニティEX公式HP(http://www.zoids-inf.net/)で発表されるので、マメにチェックするようにしよう。

# 今からでも参戦可能!!

# ゾイド インフィニティEX 再入門講座

**本作の戦闘中の基本的な流れは、移動、攻撃、回避を組み合わせた三すくみ。今回は、立ち回りの基本をおさらいをするぞ。これから始める人はもちろん、上級プレイヤーも再確認してみよう。**

## 戦闘中の基本的な流れ

## 移動の基本

### まずは移動の基本から

本作の移動は、基本的にレバー1本で行なうのだが、2本のレバーを同じ方向に同時に入れると、それぞれの方向へステップをすることが可能。

さらに、前方へ移動するときにブーストボタンを押すことで、高速でダッシュすることもできる。ただし、ダッシュはエネルギーを消耗するぞ。

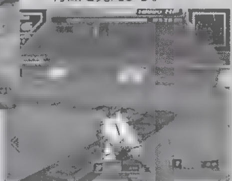
このダッシュ中にステップを行なうことで、慣性が付いて移動距離が伸びる。

ただ、前作を触った人はここで注意してほしい。前作では慣性の付いたステップは3〜4回連続で行なえたが、今回は1回くらいしかできない。

これらの行動で距離を調整したら、今度はダッシュ中にレバーを両方内側に倒すハイパーブレーキ（以下HB）を使ってみよう。HBを使用すれば、瞬時に相手の方を向くことが可能。ここから回避や攻撃を行なっていくのが基本だ。



ダッシュやステップの性能は、機体ごとに差があるため特徴を覚えよう。



ダッシュ中のステップはエネルギーを消耗しない。移動のフォローに使っていこう。

## 攻撃の基本

### 攻撃のススメ

移動した後や、相手の攻撃を回避できた際は、こちらが攻撃をするチャンス。

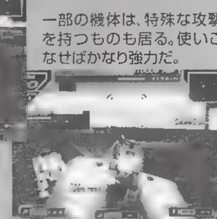
攻撃を仕掛ける場合、最も使いやすいのがHBからの射撃。この方法を使えば、ダッシュから相手の方を振り向きながら攻撃できる。まずは、**ダッシュ→HB→攻撃**、という流れを身に着けるようにしよう。

また、射撃は、特殊なモーションを取る武装以外では、例えば、**左トリガー→右トリガー→両トリガー同時押し**、といった方法で、連続して攻撃を出していくことが可能。攻撃が当たりそうなときは、一気に畳みかけられるため有効なテクニックだ。

また、一定距離に近づくと、ロックオンサイトが黄色くなり、近接攻撃を出せる。左右のトリガーで攻撃方法が異なり、同時押しで投げになるぞ。



一部の機体は、特殊な攻撃を持つものも居る。使いこなせばかなり強力だ。



近接攻撃の性能は機体ごとに異なる。得意な機体は積極的に狙っていこう。

## 回避の基本

### 回避のコツ

相手が攻撃してきたら、当然回避は必須。ここで重要なのが左右ステップの存在だ。

ステップは素早く移動できるため、相手の攻撃が追尾しにくい。攻撃の後などにスキを見せてしまったときは、とりあえず入力しておくと相手の攻撃を回避しやすいぞ。

また、HB後は、攻撃などの行動を取らなかった場合は、その硬直をステップでキャンセルすることができる。

こちらの攻撃のスキや、HBの硬直は、攻撃をくらいやすいポイントなので、このキャンセルするテクニックは非常に重要になってくる。

攻撃を回避できれば、逆にこちらのチャンスとなる。ここまでに説明したことを活用し、相手が自機を追ってきたら、**ダッシュ→HB→ステップで回避→ステップ中に攻撃**、といった動きを流れるように行なうことができれば、相手の攻撃を回避しつつ、攻撃を当てることができるぞ。



相手の攻撃をステップで回避して即、反撃！　これができるだけで結構戦える。

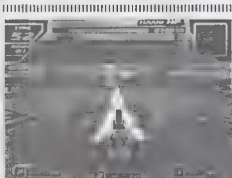
### その他各種ゲージ類

一番上のゲージは、体力の残量を表すゲージ。コレがゼロになると敗北だ。機体ごとの防御力や、オプションパーツで一度に減る量が変化する。

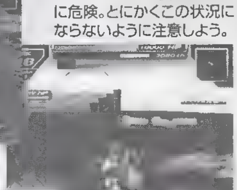
その下のゲージがエネルギーゲージ。ダッシュや、光学兵器を使用すると減少する。ゼロになると、一定時間ダッシュや光学兵器の使用ができなくなるので気を付けよう。一定時間ダッシュなどを行なわなければ自動で回復し、その速度は機体ごとに異なるぞ。

また、機体のキャパシティを上回る武装を装備していた場合、回復速度が大幅に低下することを覚えておこう。

画面下部にあるのが、武装のリロード時間を表すゲージ。数字が残りの弾数となる。これが満タンのときしかその武装は使うことができないぞ。また、数字がゼロになると弾切れになり、そのセット中は使用不能になるので注意。



システムダウン状態は非常に危険。とにかくこの状況にならないように注意しよう。



こんなときは、すべての武装が使用不可能。リロード時間を考えて攻撃しよう。

**はみ出しZOIDS**　**光学兵器と実弾兵器って?**：いわゆるビーム、レーザーと呼ばれるタイプの武装が光学兵器と呼ばれるもので、エネルギーを消耗する代わりに、弾切れが無い。全般的に弾速が速く、動きが直線的で追尾性の低い物が多い。逆に、マシンガンやミサイルなどの武装が、実弾兵器と呼ばれるもので、弾切れこそあるものの、エネルギーを消耗せず、追尾性の高いものが多いのが特徴。

# 己の可能性を引き出し 高難度ダンジョンを攻略!!

Quest of D（Ver.1.21）
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
■バージョンアップ日：2005年9月28日（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

**9月に1.21へとバージョンアップした「Quest of D」。今月は、前回に続き通信最上級ダンジョンのシングルプレイをみっちりと攻略。楽しみ方の一つとして、じっくり取り組んでみてはどうだろうか？　新たな発見はもちろん、立ち回りのうまさなどが身に着くのでオススメだ。**

※記事内の敵の表記　オークチーフ：オークチーフ　ガーディアンリザードマン：Gリザード　ロイヤルリザードマン：Rリザード　スケルトンナイト：スケルトン　ミノタウロスサージェント：Mサージェント



## 一人"白夜の王"徹底攻略 PartⅡ

### ～僧侶&魔法使い編～

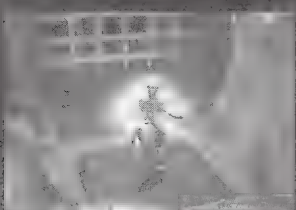
シングルプレイ、ノーコンティニューかつホワイトドラゴン撃破。現状で僧侶9割、魔法使い3割で成功しているデッキや、立ち回りを紹介していく。

Text：[illegible]

### 僧侶のポイント

基本的な敵を倒す順番などは前号と同じ。戦士はEN減少が早いのでEN回復系を持ち込む必要があったが、僧侶、魔法使いはEN減少が遅く、中央を目指す場合はルームガーダー戦終了時に僧侶：34程度、魔法使い：43程度のENが残っていれば成功だ。

これを踏まえると、EN消費技を道中で何回使えるかおのずと導き出される。僧侶の場合はソング オブ パワー、魔法使いは職業スキルを使うと道中が楽になるので、これらの使用回数を決めよう。逆に、EN回復系のカードはほとんど持ち込まず、スキルカードで威力アップを図るといい。



残さないといけないENが決まっているので、逆にEN消費技を使う回数も決まってくる。

### パワーバランス

中央の扉を開けるには攻撃力の高さが最重要。敵を倒すときの手順（例えば2段止め＋1セット）を最小限に抑えることが、タイム短縮に最も必要で、これを考えるとデッキは必然的にオーガラッシュ30枚以上になる。

ただ、初めのうちは回復系の少ないこのデッキで挑むのはやや無謀。まずは24枚＋回復多めで場数を踏もう。

最高の攻撃力をキープしたら、次は敵を倒す手順を変えずにDEXやAGIを上げる形になる。DEXが一定以上になると、回避動作をせず一度に2体の敵を相手にできる。自分なりに調整しよう。



オーガラッシュ30枚以上のデッキは、被ダメージが少なくなってから挑むといい。

### 魔法使い　サンプルデッキ&eアイテム

| ■デッキ |
|---|
| ・オーガラッシュ×33 |
| ・スーパーヒール×2 |

| ■eアイテム | |
|---|---|
| ・マジックヘルム＋3 | ・牛人兵の斧×4 |
| ・フレイムアーマー＋3 | ・牛人の両手斧 |
| ・マジックブーツ＋5 | ・ウイングシールド＋5 |
| ・パワーリング＋5 | ・月の弓 |
| ・ルビー×3 | ・地図 |
| ・ダイヤモンド | |

防御力を最高水準まで高め、代わりに回復を少なくしている。オーガラッシュ33枚で威力とDEXを極限まで上昇させ、その分eアイテムに移動系を少し組み込んだ形だ。デッキ自体は最終形だが、やはり回復の少なさに慣れるまでは厳しいかもしれない。フレイムアーマーでSTRを上げているため、属性耐性がそれほど高くないので、魔法には要注意。なお、僧侶同様★パワーリング＋5があるなら、ルビーを抜いてトパーズを入れよう。

### 僧侶　サンプルデッキ&eアイテム

| ■デッキ | |
|---|---|
| ・オーガラッシュ×30 | ・肉×1 |
| ・ソング オブ パワー×1 | ・スーパーヒール×2 |
| | ・ハイポーション×1 |

| ■eアイテム | |
|---|---|
| ・ビショップキャップ＋3 | ・ダイヤモンド |
| ・プロテクトローブ＋3 | ・牛人兵の斧×4 |
| ・ギャザーブーツ＋5 | ・牛人の両手斧 |
| ・パワーリング＋5 | ・ウイングシールド＋5 |
| ・ルビー×2 | ・月の弓 |
| ・サファイア | ・地図 |

HP回復系では、ルームガーダー戦の事故に備えてハイポーションを持ち込んでいる。HP回復系を2～3枚で抑えられるよう、全体を立ち回ることができれば、大ボスへの到達とノーコンティニューの成功率はかなり高くなる。ソング オブ パワーはフロア4で2回、ルームガーダー戦で1～2回の使用計画。eアイテムでは、★パワーリング＋5があるならルビーを一つ抜いてトパーズに変更。裏武器はウイングシールドのみ装備し、移動に活用する。

QOD豆知識

中央到達への制限時間である7分という数字は、階段を降りている間やスタート時の画面回転時なども加算されている模様。従って、ENの残りを多めにしないと中央が開かない。タイム短縮の基本はパワー→DEX→AGIの順。倒すべき敵の数はおよそ35体程度。1体につき0.5秒短縮できれば約17秒の短縮になる。このため、DEXの高さも重要になってきている。

## 被ダメージを減らせ!!
# 道中のポイント

月の弓キャンセルを使った2段止めをフル活用しつつ、要所で魔法を使うと楽になる。

道中ではオーガラッシュの2段止めをメインに、敵をダウンさせずに倒していくことが基本になる。そのセット数はおよそ次の通り。

●**ダイアーウルフ**
1段止め↓1セット
●**コカトリス、スパンキー**
2段止め↓1セット
●**スケルトン、Gリザードマン**
2段止め×2↓1セット
●**Rリザードマン、フロストサラマンダー**
2段止め×3↓1セット
●**オークチーフ**
1セット×n

そして、魔法はフロア2の柵越しのコカトリスへフロストスキルズ1発、フロア3最初の部屋に入った瞬間にサンダースキルズを1発使おう。

メイン武器の牛人兵の斧はフロア2、フロア3、フロア4終了時に持ち替える。持ち替えは移動中に行なうこと。


魔法使いはフロア3の最初の部屋でサンダースキルズを使い、魔法使いを奥へ飛ばす。

## ダウンしないように
# フロア4

タイム短縮のためには、ダウンしないことが重要。最大の反撃を入れて瞬殺していこう。

### [illegible]

最初は2部屋目に入り、部屋の中央へ向かって攻撃。ダークマジシャンをワンセットで瞬殺する(僧侶はソング オブ パワーを使用)。そしてすぐにキャンセルして右斜め前に前転。このときにRリザードをロックし、後ろから回り込むようにしてワンセットを連発しよう。Rリザードを倒したら、隅に追い込むようにMサージェントを倒す。


この位置で出現直後のダークマジシャンを1セットで倒し、すぐに右奥へ前転する。


Rリザードをロックし、なるべく背後から攻撃していこう。前転で接近すると楽だ。

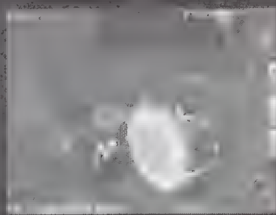
### [illegible]

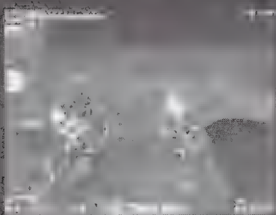
次の部屋へ移動する際はダークマジシャンをロック、扉が開いたら前転してダークマジシャンの背後を取るのが重要。背後を取れば振り向く動作をするので、攻撃直前にワープされることが無くなる。

また、部屋の中央側から攻撃すれば、仮にワープされても柵外に逃げられる心配は無い。この2点を忘れずに。

3部屋目のMサージェントを倒した時点で、僧侶はソング オブ パワーを使用する。

4部屋目は、扉を開けたときに敵がこちらに来るような分断して3部屋目に誘う。来ない場合は前転で一気に突入し、ダークマジシャン↓Rリザードの順に倒そう。Rリザードの攻撃を前転で回避してから反撃するのが基本だ。


ダークマジシャンは背後を取るように前転。部屋の中央側から攻撃するのが鉄則。


Rリザードが野放しのときは、1回攻撃をかわしてから反撃するのがベストだ。

## 盾を使って瞬殺
# ルームガーダー戦

強力な攻撃でも、盾でガードすればダメージは低くなる。デーモン戦は必見だ。

フロア4が終了したら、

**①牛人兵の斧を持ち替え**
**②裏武器にウイングシールドを装備**
**③裏武器にフロア3で使用した牛人兵の斧を装備**
**④裏武器にスキルをセット**
**⑤体力の回復、僧侶はソング オブ パワーの使用**

この5項目をワープゾーンへの移動中に素早く行なう。立ち止まらないように注意。

ルームガーダー戦突入後は、まずは右上のダークマジシャンを1セットで瞬殺する。

次に、マップ中央へ少し移動してから前転。この動きで自分↓Rリザード↓デーモンRリザードの攻撃をかわし、デーモンの位置関係を作れるので、デーモンの魔法が怖くない。

すぐにRリザードへ2段止め↓1セット↓裏武器へキャンセル↓ガード↓ガードアタ[illegible]を狙っていく。うまくいけばガードアタック後の1セットで瞬殺可能だ。Mサージェントに邪魔された場合は、Rリザードの攻撃を一度かわしてから素早く倒そう。

残った2体はMサージェントへ1セット×nを繰り返す。

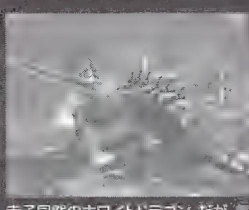
最後のデーモンは、2段止め↓1セット×2↓裏武器へキャンセル↓ガード(ガードアタック)↓1セットで瞬殺。途中で発狂状態になるが、倒すまでひたすらゴリ押し。邪魔する敵が居ないので、安定して倒すことができる。


デーモン1体になったら、まずは2段止め+1セット×2。キャンセルして裏武器へ。


起き上がり後の攻撃を盾でガードしてすぐにガードアタック。この後1セットで瞬殺。

### ホワイトドラゴン戦

ここまで到達すれば、HPが1でもクリア同然。僧侶はソング オブ パワーを2回使えば楽に倒せる。魔法使いは燭台一つをサンダースキルズで灯せば、オーガラッシュで十分なダメージを与えられる。牛人兵の斧の劣化には注意しよう。


赤子同然のホワイトドラゴン。だが、気を抜いてダメージを受けないように。

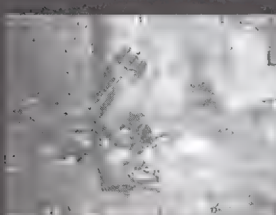
# 前号改善個所＆今後の可能性

戦士、僧侶はさまざまな武器スキルで中央を狙えるのが面白い。いろいろ試してみよう。

新パターンは、まずはフロア2最初の部屋。グール、スケルトン、Gリザード、コカトリスが出現する場合。ここは奥のレバーを引き、すぐ近くのGリザードへ攻撃↓前転と動くと、コカトリス以外が密集する。まとめて倒そう。

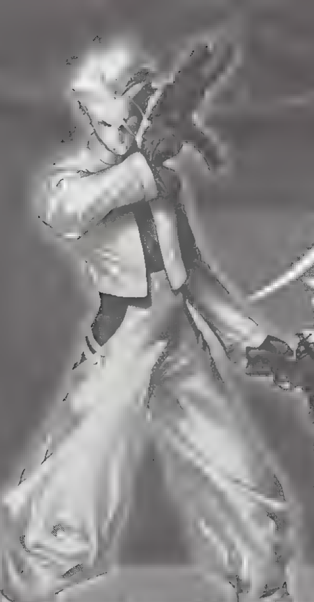
次はフロア3の最後に柵越しにダークマジシャンが出る場合で、部屋に入る前に向かって右斜め前の氷噴射を確認。これが途切れたら部屋に突入して、マップ上方を回って右奥のフロストサラマンダーへ。これで敵がまとまる。

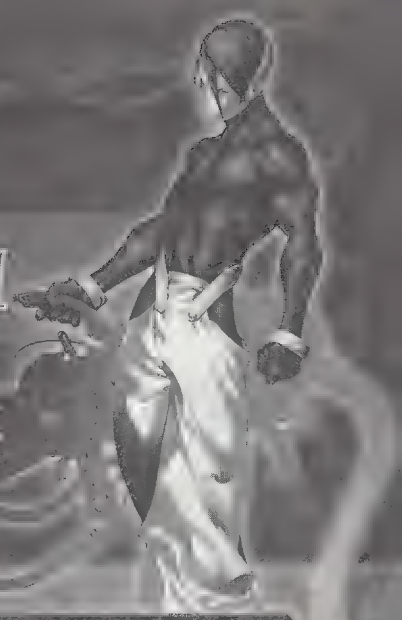
シングルプレイ今後の注目株は僧侶。戦士はデッドエンド以外なら比較的楽に中央を狙える。僧侶は神罰、スピアージャブが6割～7割程度、粛正でもまれに中央の扉を開けることができた。武器スキル4セット+3枚、EN回復系4枚のデッキが良さそうだ。


僧侶は神罰やスピアージャブで中央を狙える。片手斧に慣れたらチャレンジ

QOD

フロア1で戦闘3回→フロア2が柵越しのコカトリスの場合→フロア3の最初の部屋がマジシャン+Rリザードの場合が最も長距離になる。このルートだと、僧侶で中央を目指すのがかなりキツくなってくる。フロア4をうまく立ち回れば僧侶で10割中央にできる日が来るかもしれない。何はともあれ、知識と慣れとチャレンジ精神を忘れずに。





攻略最終回!! 乗り越えてゆけ、イバラの道を！

# 鋳 I 薔 BA 薇 RA


■[illegible]
■メーカー：ケイブ／AMI
■ジャンル：[illegible]
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発売日：2005年6月（稼働中）
■使用基板：――




Text:Clover-TAC

攻略も最終回となる今回は、ハイスコアを目指す上での全面を通した点効率を検証！　それに合わせて、前号に引き続き稼ぎの要所やテクニックもご紹介しよう。



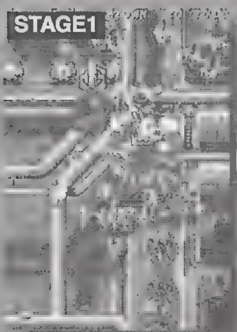
より高く！　より熱いプレイを目指して!!

## 『鋳薔薇』爆裂攻略集 最終回

ハイスコアを目指した稼ぎ攻略集も、2回目にして最終回となりました（汗）。今回はまず、気になる各面ごとの目安となる点効率から見てみよう。点効率を把握することは非常に重要だぞ。

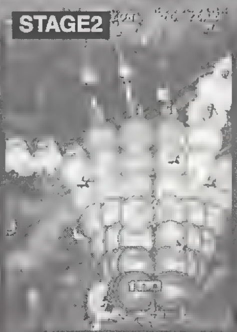
### 各ステージの点効率目安（本誌掲載時点）

STAGE1



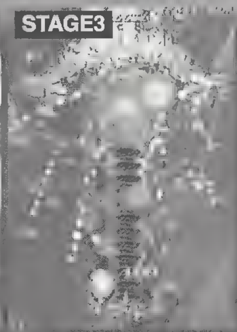
[illegible]

STAGE2



[illegible]

STAGE3



[illegible]ことも。

**STAGE 1 目標スコア**
■道中：130～170万
■ボス：50万～70万

勲章をどれだけ早く育てられるかが勝負。正直、稼ぎ自体は全面を通してかなり難しい方に入るだろう。ボスはすべてのパーツを剥がせばOKだが、2面に入る前に、大ボムを1発持っていくことを忘れずに。

**STAGE 2 目標スコア**
■道中：230万～270万
■ボス：50万～80万

波動ガンをザコ編隊に使い、地上物もすべてボムを使って破壊していくつもり[illegible]と考えて問題無いだろう。

**STAGE 3 目標スコア**
■道中：90万～130万
■ボス：120万～

道中はとにかく気合いを入れてボムを回収していき（ラストで1発使用）、ため込んだボムはボス戦で全弾消費するつもりで挑もう。ハイスコアを目指す上で、第一の山場となる面といっていいだろう。

**STAGE 4 目標スコア**
■道中：130～270万
■ボス：80万～120万

[illegible]も道中の稼ぎ要素が盛りだくさん。[illegible]をつぶすタイミングやボムチップの回収をよく考え、波動ガンが撃ちたい[illegible]

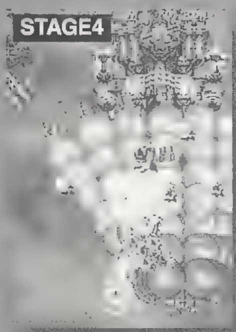
**STAGE 5 目標スコア**
■道中：170万～250万
■ボス：60万～110万

道中は、3連中型戦車で大ボムを回収できるかがポイントとなる。ボスはノーボムで抜けたいところだが、無理なときはどう頑張っても無理なので、そのときはおとなしく波動ガンでいいだろう。

**STAGE 6 目標スコア**
■道中：70万～160万
■ボス：250万～

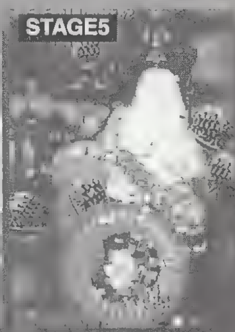
道中は勲章のランクを維持することが[illegible]機とボムを持っていくことが有効だと思われる。やりかた次第では、ラスボスで500万以上稼ぐことも可能だぞ！

STAGE4



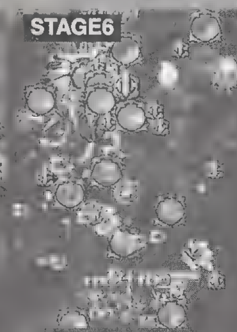
[illegible]

STAGE5



[illegible]

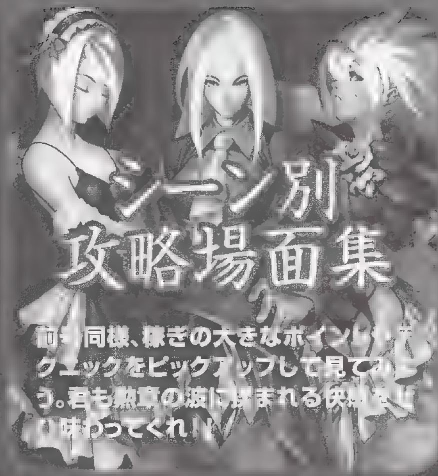
STAGE6



[illegible]

鋳薔薇のトゲ

上記の点効率は、できるだけ稼ぎつつもクリアが現実的なレベルまでランクを抑えながらプレイしたものです。各所の点効率は運要素や波動ガンの使用可能回数によって大きく差が出るので、すべてのスコアが完全につながることはかなり難しく厳しい道のりだと思いますが、1プレイヤーとして、今後このゲームのハイスコアがどこまで伸びるか期待したいと思います。

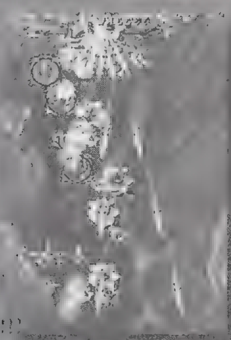


# シーン別攻略場面集

前回同様、稼ぎの大きなポイント・テクニックをピックアップして見てみよう。君も勲章の波に揉まれる快感を再び味わってくれ！

## 3ボス:稼ぎの山場は運次第?

[illegible]



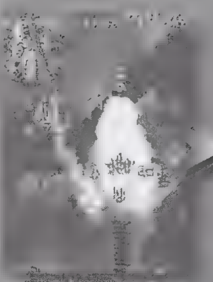
[illegible]

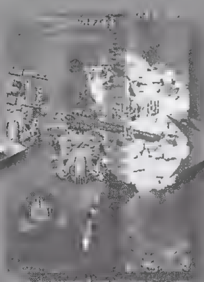


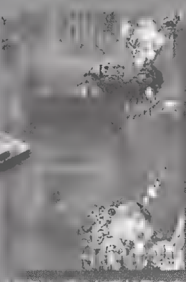
[illegible]

## 5面:3連中型戦車から勲章回収だ!

[illegible]







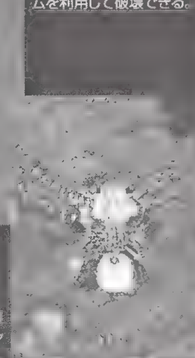
[illegible]

## 無敵エフェクトの効果的利用

波動ガンのタメ成立時や、自機のアイテム取得によるパラメータ変化時には高威力の無敵エフェクト(ボム判定)が発生するので、うまく使えばボムを節約しつつスコアを稼ぐことができる。特に、自機がミスした後に飛び散るアイテムの回収を利用すれば比較的狙って無敵エフェクトを出すことが可能だぞ。



2ボスの針弾砲台は、自機をつぶして出現するアイテムを利用して破壊できる。

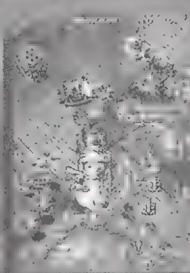


3面中ボスは波動ガン[illegible]開時の無敵で瞬殺可。キャラ回しのザコが増えるぞ。

## 6面:地獄と隣り合わせの花時計

[illegible]

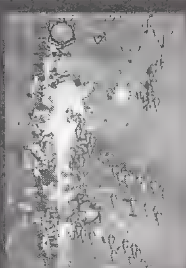




[illegible]

## 稼ぎの最終形となるのか? 超・高ランクプレイ

ランクを意図的に上げまくると(ショットを撃ちまくり、アイテムを取りまくり、なるべくミスしない)、空中ザコの出現数が大幅に増加する。これを利用すると、波動ガン一撃で何と100万以上入る場面も出てきてしまうのだ。ただしそんな状態でクリアできるのかどうかというと……ご想像におまかせします。



ただ、一度は体験してみるのも悪くないかも

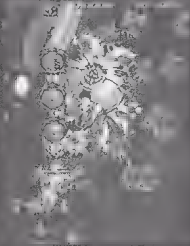
## ランク調整論 最終回

[illegible]い関係にある「ランク」。攻略の最後もこれで締めたいと思います。

自機がミスするとランクが下がる、これは何度もお伝えしてきました。しかしお気付きの方も多いと思いますが、非常に重要な点である「残機が少ない状態でミスした方がよりランクが下がる」ということにあえて触れていませんでした。残機3でミスするよりも残機1でミスした方が、ランクの下降としては数倍の効果が得られます。

ただ、実際問題として残機0にせずともクリアはできるのですから、どちらが安定した攻略スタイルなのかと言われたら難しいところです。攻略画面上で「ゲームオーバーになりやすい状態で進んでください」とは何とも言いがたいですし(汗)。

しかし今回の攻略のプレイスタイルで一度も残機0にしないとなると、いよいよ持って逆にどうしようもなくなります。つぶすポイントを決めるよりも、スコアをマメにチェックしてエクステンドの直前にミスするように心がけるのが重要になるでしょう。



[illegible]



集書殺のトゲ

無敵エフェクトの利用例……■5ボス 第二形態までパーツを残し、自機をつぶす。アイテムを回収して、無敵エフェクトで装飾パーツや装甲を破壊。バッチリいけば10万点以上稼げるぞ。■4中ボス:左右の翼端部を破壊したら自機をつぶし、アイテムを回収して尾翼の先端のみを破壊(5万点)。いずれも、アイテムの飛び散り方によってはうまくいかないこともありますが。

※記事中では以下の略称を使用している場合があります。

アーマーゲージ ..... 体力
チャージゲージ ..... ゲージ
B.O.S.S. ............. ボス
FINALB.O.S.S. ..... ファイナルボス
メインショット ....... M
サブショット ......... S
特殊技 ................. M S同時押し
カートリッジA....... A
カートリッシB....... B
本文中コマンド表記 .....技名(コマンド)

■メーカー [illegible]
■ジャンル [illegible] アクションシューティング
■操作方法 [illegible]
■発売日 [illegible]

# さらにデータを煮詰めてみる

# 旋光の輪舞

[illegible]回となる今回は、ボスモード時の耐久力ランキングと、お役立ち小ネタ集を紹介。記事は変わっても熱いは変わらない!



## ボス耐性ランキング

| そのほかの攻撃耐性ランキング | | レーザー耐性ランキング | | 弾耐性ランキング | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | カストラート | 1 | シトロネット | 1 | トライアド |
| 2 | シトロネット | 2 | トライアド | 2 | シトロネット |
| 3 | ヴェントゥーノII | 3 | カストラート | 3 | グラフライド |
| 4 | アズレウス | 4 | グラフライド | 4 | ヴェントゥーノII |
| 5 | グラフライド | 5 | アズレウス | 5 | カストラート |
| 6 | トライアド | 6 | ヴェントゥーノII | 6 | アズレウス |
| 6 | プリンスタ | 7 | プリンスタ | 7 | プリンスタ |
| 6 | オランジェット | 8 | オランジェット | 8 | オランジェット |

## ファイナルボス耐性ランキング

| そのほかの攻撃耐性ランキング | | レーザー耐性ランキング | | 弾耐性ランキング | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | カストラート | 1 | シトロネット | 1 | トライアド |
| 2 | ヴェントゥーノII | 2 | トライアド | 2 | シトロネット |
| 2 | アズレウス | 3 | アズレウス | 3 | グラフライド |
| 4 | シトロネット | 4 | ヴェントゥーノII | 4 | ヴェントゥーノII |
| 5 | グラフライド | 5 | グラフライド | 5 | アズレウス |
| 6 | トライアド | 6 | プリンスタ | 6 | プリンスタ |
| 6 | プリンスタ | 7 | カストラート | 7 | カストラート |
| 6 | オランジェット | 8 | オランジェット | 8 | オランジェット |

## ボスの耐性

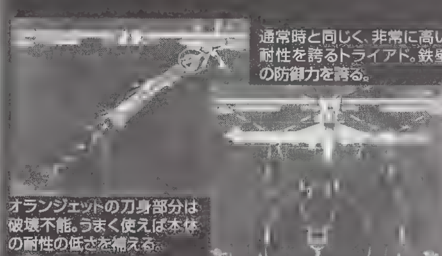
機体の防御能力同様、ボスにも攻撃ごとに耐性が設定されている。今回は、このランキングを紹介しよう。

### ボスの耐性

機体と同様、ボスも攻撃の種類ごとに耐性が設定されている。ボスの場合は移動による敵弾回避ができない機体が多いので、この耐性がボスの破壊されやすさに直結するといってもいいだろう。また、通常のボスとファイナルボスで耐性に差がある機体もあるので、チェックしておいてほしい。

全体的な傾向として、ボス本体にダメージが入る弱点が露出している機体や、自由に動くことができない機体ほど耐性が高い傾向にある。刀身部分で攻撃を防げるオランジェットやテレポートによる回避が可能なプリンスタは、耐性こそ低いものの、防御に徹することで十分守り切ることができるだろう。

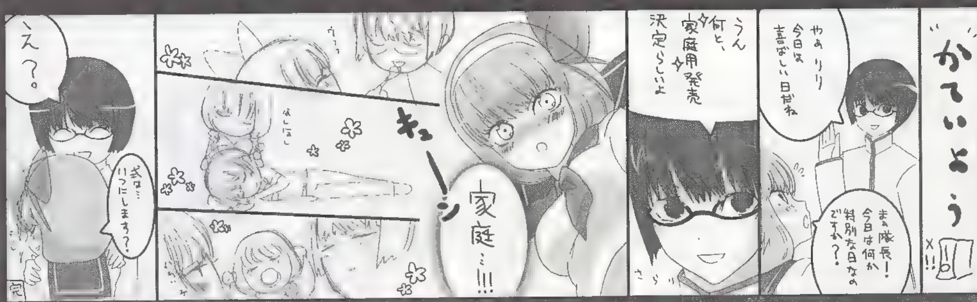
また、相手のボスに対しては、この表を元により大きなダメージを与えられるタイプの攻撃をチョイスしてやるといいだろう(そのほかの攻撃は欄外参照のこと)。



通常時と同じく、非常に高い耐性を誇るトライアド。鉄壁の防御力を誇る。

オランジェットの刀身部分は破壊不能。うまく使えば本体の耐性の低さを補える。

**SENKO Encyclopedia** 「そのほかの攻撃」って? 機体の性能ランキングでは主に近接やボスの体当たりがこれに対応していたが、ボスの場合はオランジェットのパンチバリアやトライアドのマイン、サジタリウスに対する耐性を表している。パンチバリアやマインのダメージは微々たるものなので、実質「ボスのサジタリウス耐性」といっても差し支え無い。




# センコロのおへや

今回の曽我部先生のセンコロマンガでも語られているように『旋光の輪舞』の家庭用移植がついに決定!! しかもハードは次世代ハード『Xbox 360』！ 最新ハードでさらにパワーアップした『旋光の輪舞』が遊べる日が来るぞ。

そこで今回は、マンガに加えてディレクターさんからのコメントも掲載。バッチリガッツリ熟読してもらえるようなので大興奮！

## ディレクターコメント

弊社Xbox 360参入タイトルとして『旋光の輪舞』を選択させていただきました。まだ始まったばかりなので、発売は当分先の話になりますが、なるべく早く出せるように鋭意努力中です。気になるXbox Live（通信対戦）対応は通信ラグがある以上、ゲーム性はかなり変わってしまうと思いますが、それでも何とかいいところまでできるように頑張ってみます。ほかの要素も時間（＝お金）の許す限り、いろいろ詰め込んでみようと思います。お楽しみに！ P63にも情報アリ!!

# お役立ち小ネタ集

ここでは、小ネタを四つほど紹介。小ネタとはいえどれも重要なものばかり。しっかり確認して対戦に活用せよ！

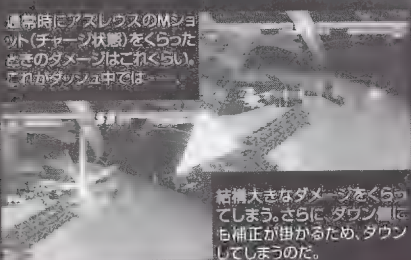
## カウンターダメージ

機体の状態によって同じ攻撃でも受けるダメージが違うのは、プレイをしていれば感じ取ることができると思う。今回はその細かい数値を紹介しよう。

通常攻撃→ダッシュ→ダッシュ攻撃の順で補正値が上がっていき、ダッシュ攻撃中には何と通常時の1.55倍ものダメージを受けてしまう。弾幕系の攻撃ならば1発1発のダメージが小さいため、それほど大きな差にはならない。

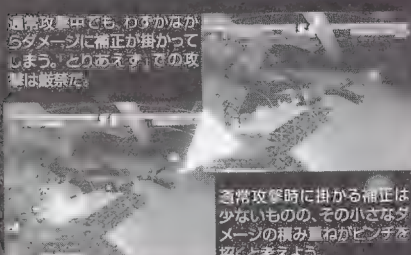
しかし、アズレウスのM攻撃などの、単発で大きな威力を持つ攻撃に関しては、その差はバカにならないものがある。相手の攻撃をよく見極めて、いかに被ダメージを抑えられるかを考えて攻撃を繰り出していこう。

なお、バリア攻撃中もバリア時よりもダメージが大きくなる。もともと軽減されているとはいえ、安易にバリア攻撃を出していると危険だ。



通常時にアズレウスのMショット（チャージ状態）をくらったときのダメージはこれくらい。これがダッシュ中では――。

結構大きなダメージをくらってしまう。さらに、ダウン値にも補正が掛かるため、ダウンしてしまうのだ。



通常攻撃中でも、わずかながらダメージに補正が掛かってしまう。「とりあえず」での攻撃は厳禁だ。

通常攻撃時に掛かる補正は少ないものの、その小さなダメージの積み重ねがピンチを招くと考えよう。

**カウンターダメージの補正**

| | |
|---|---|
| ダッシュ中 | 1.35倍 |
| ダッシュ攻撃中 | 1.55倍 |
| バリア攻撃中 | 1.5倍（※） |
| 通常攻撃中 | 1.25倍 |

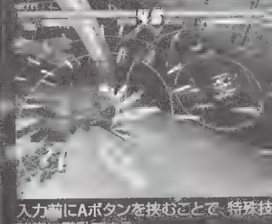
※バリアでダメージ軽減された値から

## コマンドキャンセル

NEW VER.では、技のコマンド受付時間が大幅に延長されている。そのため、特殊技（MS同時押し）を出す際に、その直前のレバー入力が残ってしまい、通常技に化けてしまう場合がある。

そこで、特殊技入力前にAボタンを挟むことでレバー入力をキャンセルできるようになった。これで確実に特殊技を出すことができるのだ。

ただし、Aボタン後のMS同時押しを早く入力しすぎると、AMS同時押しになってしまうので、その点は気を付けておこう。

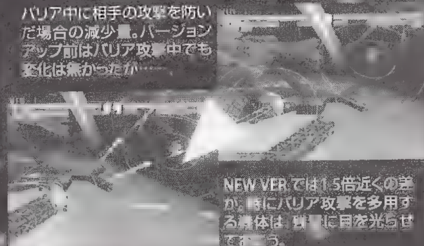


入力前にAボタンを挟むことで、特殊技を確実に発動できる。

## チャージゲージ減少

バリアで攻撃を防いだ際に減少するチャージゲージの量がバージョンアップに伴い変更された。具体的には、バリア攻撃中に相手の攻撃を防いだ場合の方が減りが大きくなっている。

この減少量の差は結構大きいので、バリア攻撃が強力で多用する機体は、自分のチャージゲージの残量に十分注意する必要があるぞ。



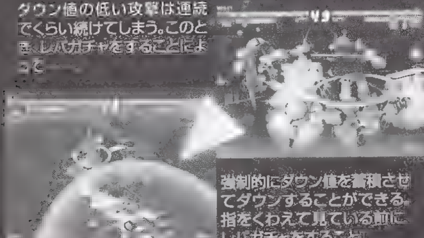
バリア中に相手の攻撃を防いだ場合の減少量。バージョンアップ前はバリア攻撃中でも変化は無かったが……

NEW VER.では1.5倍近くの差が。特にバリア攻撃を多用する機体は、常に目を光らせておこう。

## 連続ダメージ回避

オブジェクトの近接やトライアドのマインなど、ダウン値が低く継続的に行動を制限される攻撃は非常に厄介だが、抜け出す手段はある。

攻撃をくらっている最中にレバガチャを行なうことで、自分のダウン値を蓄積させて強制的にダウンすることができるのだ。地味だが非常に重要なテクニックだ。必ず覚えておこう。



ダウン値の低い攻撃は連続でくらい続けてしまう。このとき、レバガチャをすることによって――

強制的にダウン値を蓄積させてダウンすることができる。指をくわえて見ている前にレバガチャをすること！

**SENKO Encyclopedia** **そのほかの変更点**　ゲームのテンポアップに伴い、ファイナルボス登場時のデモが短縮されている。キャラクターのカットインとボスの出現演出が重なって表示されるので、ボスの演出が見づらいと感じる人も多いだろう。そこで、デモ中にAMS同時押しすることで、カットインをキャンセルできるようになっている。これで思う存分ボス出現演出を見ることができるぞ。

※記事中では以下の略称を使用している場合があります。

| | |
|---|---|
| アークドライブ | AD |
| ブラッドヒート | BH |
| ブローバックエッジ | BE |
| マジックサーキット | ゲージ |
| ( )内 | ビートエッジでのつなぎ |
| [illegible] | 特定の通常技のつなぎ |
| BE○○ | ○○のブローバックエッジ |
| EX○○ | ○○のEXエッジ |
| Ⓒ→ | キャンセル |
| Ⓙ→ | ジャンプキャンセル |
| Ⓢ→ | スーパーキャンセル |

■マルチプラ [illegible]
■メーカー [illegible]
■ジャンル [illegible]
■操作方法 8方向レバー＋[illegible]ボタン
■発売日 2005年[illegible]
■使用基板 NAOMI [illegible]M

## IMPRESSION

全国大会が終わっても、やり込む要素が盛りだくさん！　そろそろ対策を煮詰めるころかと思われます。9月9日に発売したムック、闘劇魂にも攻略が載っているのでそちらもヨロシク！

# 新たなテクニックを習得しよう

# MELTY BLOOD Act Cadenza



**稼働から半年が経過したが、まだまだ新たなテクニックが見付かっている本作。今回は気付きにくいガード不能の現象と、巷で話題のガードキャンセルシールドバンカーをキャンセルするテクニックを紹介しよう。**

Text:メルブラ魅[illegible]

※攻略情報、技のデータは編集部が独自に調査したものです　1フレーム＝60分の1秒

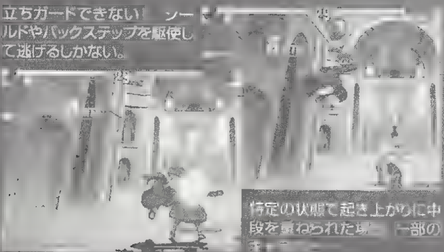
## あの中段はガード不能だった！

# 立ちガード不能現象

**特定の状況に限り、立ちガードできない現象が発覚した。狙う、狙われる場面を覚え、対戦に取り込んでいこう。**

### 立ちガードできない？

[illegible]



立ちガードできない[illegible]シールドやバックステップを駆使して逃げるしかない。

特定の状態で起き上がりに中段を重ねられた場合、一部の[illegible]

●[illegible]のダウン状態

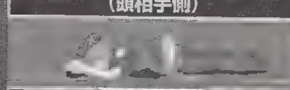
[illegible]するが「ほとんどの場合はうつ伏せ[illegible]は頭が相手側に、仰向け時は足が相手側になる」[illegible]わず、打撃無敵2フレーム、投げ無敵8フレームがある。

●キャラごとに異なる

起き上がりに立ちガードできない瞬間があるダウン状態は、左の写真の4種類のみ。起き上がった瞬間、写真の次のフレームに技を重ねられると、立ちガードができない。

注意してもらいたいのは、[illegible]と足の位置。特定の技後や、ダウンを奪った後にめくりなどを仕掛け、「位置が入れ替わるとガードが可能になる」。

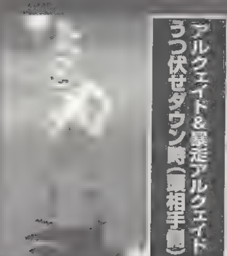
**うつ伏せダウン（頭相手側）**



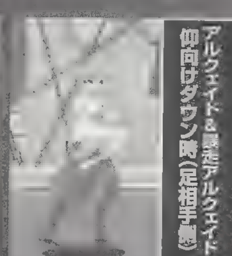
**仰向けダウン（足相手側）**



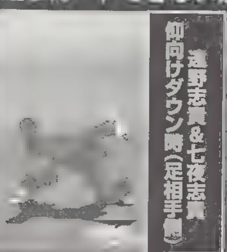
## 立ちガードできない瞬間がある起き上がり



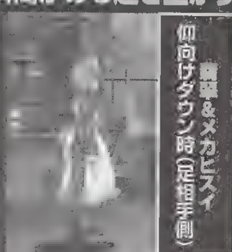
アルクェイド＆暴走アルクェイド　うつ伏せダウン時（頭相手側）



アルクェイド＆暴走アルクェイド　仰向けダウン時（足相手側）



遠野志貴＆七夜志貴　仰向けダウン時（足相手側）

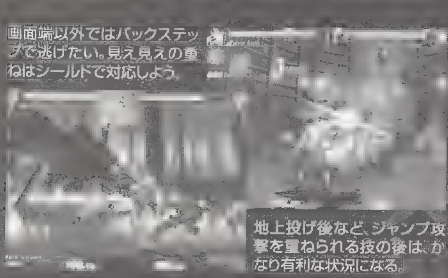


翡翠＆メカヒスイ　仰向けダウン時（足相手側）

### 狙いどころと対策

最も分かりやすい狙いどころは、一部のキャラの投げ技の後や、特定の受け身不能技を当てたとき。このとき、フレームに猶予があるなら、ジャンプ攻撃を重ねるのが理想。また、中段の地上技を持つキャラであれば、それを重ねるのも有効になる。たとえ反応されて相手が立ちガードしても、そもそもガードできないため非常に強力。

対策としては、シールド、バックステップ、無敵技、強制解放が有効。立ちガードできないのは、起き上がりの打撃無敵が切れた直後なので、無敵時間中にこれらの行動を成立させれば、切り返しは可能だ。特に画面中央であれば、バックステップで逃げやすい。



画面端以外ではバックステップで逃げたい。見え見えの重ねはシールドで対応しよう。

地上投げ後など、ジャンプ攻撃を重ねられる技の後は、かなり有利な状況になる。

MBAC十七分割　**立ちガード不能現象を狙いやすい状況＋補足**　[illegible]にジャンプ攻[illegible]を重ねられるキャラは、再びガード不能を狙える。ダウン追い打ち後、地上受身を取らない相手への起き攻めでも狙いやすい。ため切らないBE攻撃などもイヤらしい。なお、技をジャストに重ねても立ちガードできることがまれにある。完全に解明はされていないが、技を当てる打点と判定の持続に関係するようだ。

有効システムピックアップ

## 読み合いをさらに深くする

# ガードキャンセルシールドバンカーをキャンセル

ガードキャンセルシールドバンカー(以下GCSB)をキャンセルするテクニックが発覚。ガード後に反撃できなかった技に反撃できたり、連係に割り込みが可能になる。

### GCSBキャンセルの仕組みを知る

攻撃をガード中にゲージを50%使い、↓↙←+Dで発動するGCSB。このコマンド完成後、技が発動する前に左カコミにあるコマンドを入力しておくと、GCSBをキャンセルしてほかの行動を取れることが発覚。キャンセルに成功するとGCSB時に使うゲージは消費しない。

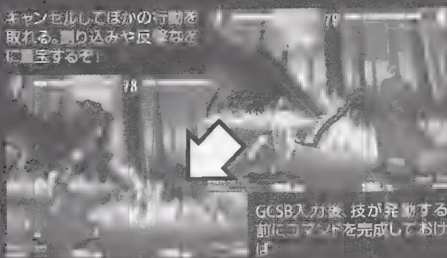
GCSBは攻撃をガードした瞬間から、一般的なA攻撃は7フレーム、B攻撃は9フレーム、C攻撃は11フレームで発生するので、このフレームまでに入力が完成していればOKだ。

GCSBとコマンドが被っている技は出しやすく、↓↙←+Dや→↓↙←→+D後に任意のボタンを押してキャンセルできる。→↓↘や↓↘→などは、あらかじめ入力しておくか(→↓↘↓↙←+D後に任意のボタン)、GCSB後に素早く入力しよう(↓↙←+D→↓↘→後に任意のボタン)。

なお、必殺技は「キャラごとに優先順位がある」ので、↓↘→や↓↙、→↓↘などのコマンドは入力を工夫しても、ほとんど出せない場合もある(セブンスヘヴンなど)。

**GCSBをキャンセルできる主な行動**

1. 必殺技、EXエッジ、アークドライブ(↓↙←+D→任意のコマンド)
2. ダッシュ(↓↙←→+D→AB同時押し)
3. バックステップ(↓↙←+D→AB同時押し)
4. 強制解放(↓↙←+D→ABC同時押し)
5. 地上投げ(↓↙←+D→AD or →+AD同時押し)
6. 避け(↓↙←+D→↓+AB同時押し)
7. ハイジャンプ(↓↙←+D→↓)


キャンセルしてほかの行動を取れる。割り込みや反撃などに重宝するぞ!
GCSB入力後、技が発動する前にコマンドを完成しておけば

### 使いどころと対策

特に狙いやすいのは、下段が交ざらないヒートエッジのB、C攻撃と多段技。これらはGCSB入力中にくらうことが無いのでミスしにくく、技後の硬直が大きいものには反撃が確定しやすい。

また、GCSBキャンセル～ダッシュは飛び道具やリーチの長いけん制技に対して有効。強制解放はミスするとサーキットスパークになりやすいので、連係の最後の技に狙っていこう。

逆に対策としては、しゃがみAなどのガード硬直の短い技での刻みと、タイミングをずらした打撃(特に下段)、地上投げが有効。シールドバンカーの暴発を誘えたら、きっちり反撃を決めよう。

A攻撃に画面が暗転する技でGCSBキャンセルされた場合は、暗転後に空振りキャンセルで返せることもある。なお、返されやすい多段技は、入力精度の高い相手には使用を控えよう。


対策には遅らせた下段や投げがオススメ。暴れには弱いので、そこは読み合い。
GCSBキャンセル～ダッシュは汎用性が高い。要所で狙えると、戦力になる。

突発的総合情報コーナー

## なぜなにMBAC

新テクニックを考えた情勢考察&起き上がり時間と、全国大会速報をお届け!

### じわりと動く情勢

**接地した瞬間から起き上がるまでの時間**

| キャラ名 | 仰向け時 | うつ伏せ時 |
|---|---|---|
| シオン | 50 | 52 |
| 吸血鬼シオン | 50 | 52 |
| シエル | 50 | 52 |
| アルクェイド | 48 | 51 |
| 暴走アルクェイド | 52 | 50 |
| 遠野秋葉 | 50 | 56 |
| 赤主秋葉 | 50 | 52 |
| 翡翠 | 48 | 52 |
| 琥珀 | 50 | 55 |
| メカヒスイ | 49 | 52 |
| 遠野志貴 | 50 | 52 |
| 七夜志貴 | 50 | 52 |
| 有間都古 | 50 | 52 |
| ネロ・カオス | 54 | 55 |
| ワラキアの夜 | 51 | 52 |
| 弓塚さつき | 51 | 54 |
| レン | 54 | 52 |
| 蒼崎青子 | 54 | 57 |
| 軋間紅摩 | 57 | 54 |
| 猫アルク | 50 | 52 |

### 全国大会速報!



GCSBキャンセルオススメ技:A圧壊、独角・畏足壊(軋間紅摩)、EXいっくよ~!(弓塚さつき)、黒鍵・大終節(シエル)、EXせんしっぽ(有間都古)、混沌開放・幻想種(ネロ・カオス)、EX切り札その(下段払い)(遠野志貴)、EXエーテライト・グランド(シオン)、EXアルトシュール(暴走アルクェイド)はお手軽。このほか、投げ技やガード不能技も狙って出せると回避されづらいので強力だ。

レッスルアリーナ バトルクライマックス!2
プロレス頂上決戦
■メーカー：コナミ
■ジャンル：プロレストレーディングカード＆オン…
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：2005年5月末（稼働中）
■使用基板：——



# 新たな革命に備えて休まず攻めろ!!

## プロレス頂上決戦
WRESTLE ARENA BATTLE CLIMAXXX!!



ブースターパックに早くもVol.3の登場が決定！ プレイヤーカード、スキルカード共に数多く追加されるぞ。新たなデッキを作り、『バトクラ2』でプロレスを楽しもう。

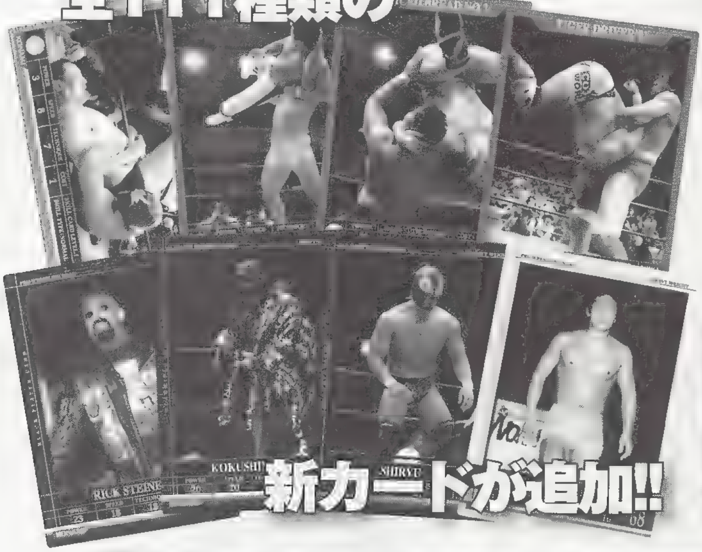
Text:ケンちゃん

## 待望のあの選手やあの技が!! ブースターパック第3弾登場決定!!

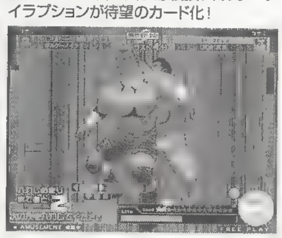
8月頭のVol.2追加に続き、10月中旬にVol.3ブースターパックが追加されることが決定！ 新しいプレイヤーカード、スキルカード、それぞれのスペシャルカードに加え、グローリーカードの追加も予定されているぞ。

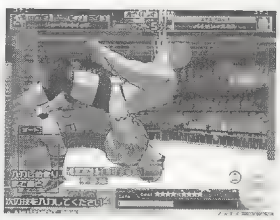
かつてスタイナーブラザーズで活躍し、現在はNOAHの常連外人レスラーであるリック・スタイナーや、健介の必殺技ボルケーノイラプション、スパンキーのスライスドブレッドNo.2など、プロレスファンにとって待望の選手、スキルの存在が確認されているぞ。Vol.3カードのリストは、次号にて掲載予定だ。

## 全111種類の新カードが追加!!



健介がここ一番で出す必殺技、ボルケーノイラプションが待望のカード化！



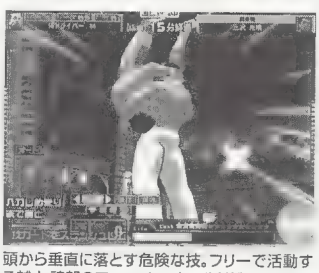


NOAHの外人レスラー、リック・スタイナーのジャーマンホイップがさく裂！

## あの名場面を『バトクラ2』で再現!! Vol.2注目カードピックアップ

### 侍ドライバー '84

若手時代にメキシコで三沢 三晴と一緒に修行していた越中 詩郎が、20年越しの約束となる再会シングルマッチのために編み出した新必殺技。足を抱えてフィッシャーマンズスープレックスのような形で持ち上げ、そのままファルコンアローのように尻もちを付きつつマットに落とす。技名の「84」とは、三沢と越中がメキシコで修行していたときの年号から取ったものだ。



頭から垂直に落とす危険な技。フリーで活動する越中 詩郎のフィニッシュホールドだ。

### CCD

現三冠ヘビー級王者、小島 聡の得意技で、正式名称はコジ・クラッシュ・ダイナマイト。スランプからの再起をかけた三沢 三晴とのシングルマッチでエメラルドフロウジョンを受け、その際にインスパイアされて使うように。ぶん殴りラリアットとならび、フィニッシュホールドとして使われている。ネーミングのCCDは、ライバルである天山 広吉の得意技、TTDになぞらえたもの。



サイドバスターの形で抱え上げた後、垂直落下で相手の頭をマットにたたき付ける。

### 高角度アトミックドロップ

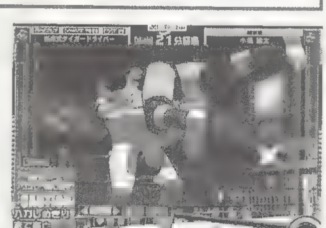
背後から持ち上げた相手の尻を、自身のヒザにたたき付けるアトミックドロップ。現在では地味な存在だが、昭和時代はポピュラーな技だった。本作では「高角度」が付くと、"世界の荒鷲"坂口 征二のそれを思い出させる豪快な技に変化。坂口の190cmを越える長身から繰り出されるアトミックドロップは迫力満点で、ときにはフィニッシュホールドとして勝負を決するほどだった。



和名は「尾てい骨割り」。現在ではつなぎ技だが、昔は必殺技として愛用されていた。

### 断崖式タイガードライバー

エプロンから場外に向かってタイガードライバーを放つ、危険度MAXの超大技。主にNOAH社長の三沢 光晴が使用する。その危険度から相手の受け身の技量も問われるので、実際に公開されたのは対小橋 建太戦、対川田 利明戦など数えるほど。本作でもダメージ90と『バトクラ』史上最高の威力を誇るが、決して安易には使わず、相手を選んで使いたいところだ。



ダメージ90の超大技。場外技としてかなり高性能だが、使う相手とタイミングは選びたい。

バトクラ2 スタンドC席

●店舗内大会モード：内部設定を変更することによって、店舗内対戦でのトーナメント戦やリーグ戦が可能な「店舗内大会モード」が選択可能に。設定の変更にはお店の協力が必要だが、大会を行なう際はぜひこのモードを利用してほしい。詳しい情報は公式ホームページ(http://www.konami.co.jp/am/battle/battle2/index.html)のエクストラで公開されているぞ。

# スタホシリーズ初心者必見！　競走馬育成のコツ!!

StarHorse2 NEW GENERATION™

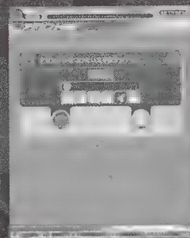
**座っているだけで快適な本作だが、ゲームの部分をやり込めばより楽しくなることは間違い無い。さらに「オーナーゲーム」で作った自分の馬がレースで勝てば面白さ倍増！　というわけで、今回はオーナーゲームでいい馬を育てるコツを伝授!!**

スターホース2 ニュージェネレーション
■メーカー　セガ
■ジャンル　競馬メダルゲーム
■操作方法　タッチパネル
■発売日　2005年8月中旬(稼働[illegible]
■使用基板



## 自分の馬を育てよう！

ペットゲームでメダルを増やしたら、ぜひ自分の厩舎と競走馬を作ろう。自分の馬の名前がレース中、杉本アナに連呼されるので、聞いていて興奮すること間違い無しだ。さらにレースで勝てばメダルだけでなく周囲の注目も独り占め。これで燃えなきゃメダルゲーマーとはいえない!!



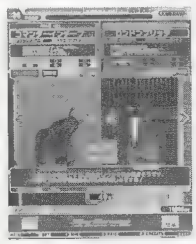
馬の名前を入力する際にはイントネーションも登録できる。自分の理想に近い感じで名前が呼ばれるぞ。

## 駆け出しオーナーに贈る三箇条

一 まずはオスス メ配合で！
二 条件戦はマニュアルで適性距離を探れ！
三 調教・飼葉は馬体重がキモ！

## 一　まずはオススメ配合で！
### 繁殖馬の選び方

自分の競走馬を作るには、まず父母馬を決める必要がある。しかし、自分で父母馬を決めるのは、ある程度の知識が必要だ。そこで初心者にお薦めするのが「オススメ配合」だ。これならある程度優れた父母馬を掛け合わせてくれるので安心だ。



「堅実型」はそこそこ良い馬が産まれやすいので、初心者にはお薦め。「一発型」は良い馬、悪い馬のどちらかだ。

### 継承引退のススメ

ある程度調教した馬を引退させると[illegible]まで否定するのはもったいないぞ。



## 二　条件戦はマニュアルで適性距離を探れ！
### 条件戦で適性距離を知ろう

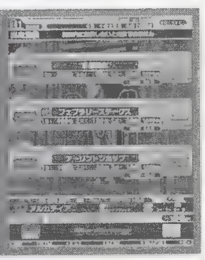
自分の馬が産まれて成長するとまず条件戦に出ることになる。ここで「オート」を選択すると、自動で条件戦が進んでしまう。しかし「マニュアル」で条件戦を戦えば、自分の馬がどの距離で勝てて、どんな距離で勝てないかが見えてくる。得意の距離を見極めよう。



馬の適性距離が分かる条件戦は、オートで飛ばしてしまってはもったいない。とにかくマニュアル択だ。

### 距離のおさらい

[illegible]でも勝てることはある。



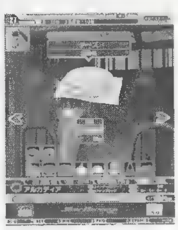
## 三　調教・飼葉は馬体重がキモ！
### 効果的な調教法

馬の調教で最も大事なのは馬体重の調整だ。重過ぎず、軽過ぎずその馬にとってちょうど良い体重になるように調教・飼葉を行なおう。

馬体重を増やせばいいのか減らせばいいのかは、調教や飼葉を与えた後のコメントで読み取れる。下記の表にコメント例をまとめたので、これを参考に次の調教・飼葉方針を決めていけばムダな調教・飼葉は無くなるはずだ。ただし、注意したいのはベストの体重に近いときで、ベスト体重より少し重くても軽くても、同じコメントになるのだ。調教前後のコメントを参考に微調整していこう。



馬体重の調整だけでなく、調教で能力アップさせることも忘れずに。



体重が増える飼葉、減る飼葉をうまく与えて馬体重を調整。

**調教・飼葉後の馬体重に関するコメント例**

| [illegible] | 飼葉を与えた後のコメント | 調教[illegible] |
|---|---|---|
| 太り過ぎ | 馬体は重すぎですがどこか楽しそうです。 | 馬体が重すぎです。ハードな調教も必要です。 |
| [illegible] | 馬体重がかなり増加していますがおいしそうに食べています。 | 馬体重がかなり増加していますが良い調教でした。 |
| [illegible] | 馬体がやや太めのようですがおいしそうに食べています。 | 馬体に余裕がありますが、馬の気配は最高です。 |
| [illegible] | 馬体重もほぼベストの状態となり、レースに向けて仕上がりつつあります。 | ほぼ理想的な馬体重を維持しています。 |
| [illegible] | 完璧に理想的な馬体重を維持しています。 | これ以上理想的な馬体重はありません。 |
| [illegible] | 馬体が少し細いようですがおいしそうに食べています。 | 調教の内容は完璧でした。あとは馬体回復がカギですね。 |
| 痩せ気味 | 馬体重はかなり減少していますがおいしそうに食べています。 | 馬体重はかなり減少しています。少し押さえたメニューにしましょう。 |
| 痩せすぎ | 馬体はガレ過ぎです。 | 馬体重は減りすぎです。休養が必要かもしれません。 |

### プレゼント

セガ(メカトロ研究開発部)より、『スターホース2』オリジナルグッズをいただきました！ Tシャツ、メモ帳、ペンをセットにして5名様にプレゼントします。応募方法は読者プレゼントページにて！



←68ページへGO！

パドック アルカデ　馬〜!(意味不明)　「スターホース2」のオフィシャルサイトが絶賛公開中だ!　コンテンツは基本的な遊び方から、レーシングプログラム、設置店情報に加えてスタホジャンキー必見の貴重な情報までドカンと公開中!　これはもう行くしかない!!　ホームページアドレスは【http://www.segastarhorse.com/】だ!

# 闘劇魂

## 極めし者の領域

# 思考の極致

**関東と関西の精鋭たちがしのぎを削る『ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ』の準々決勝は、関東の有力プレイヤー同士の対決となった。ともに闘劇の『KOF』ではおなじみのプレイヤー「キャベツ」と「ネモ」。闘い慣れた二人の深い読み合いを紐解いていこう。**

「KOFNW」は、関東勢と関西勢が他地域とは一線を画す実力を持っていた。この2勢力が覇を目指す中、奇しくも関東勢同士の強豪が相対することとなった。

### 試合前の心境

**ネモ**　前の試合で「りき」が「まちゆり」に負けて、これは「キャベツ」に勝ったら決勝まで行けると思ってました。で、野試合で「キャベツ」に最も勝率の良かった順番をずっと考えてました。

**キャベツ**　ベスト8戦で「万葉」と当たらなくてよかったなあと。彼は前評判では弱いといわれてたんですけど、実はかなり仕上がっていたので対戦したくなかった。ベスト8が出そろって、優勝するのは「極限堂」か「ネモ」かと思っていたけど、当たっちゃうんで倒しちゃおっかなーって。

闘劇'05で唯一キャラ変更が可能な「KOFNW」では試合前から読み合いが行なわれていた。

**ネモ**　「キャベツ」との勝率の良かった、先鋒チョイをセレクトしました。防御力が高い柴舟は、最も能力を活かせる2番目に配置。柴舟対策にキムを大将にしました。

**キャベツ**　「ネモ」はチョイを大将にしないと思っていたので、チョイと闘いやすいテリーを先鋒に。キムは「ネモ」戦でイマイチ自信が無かったので、柴舟やキムに闘いやすいアンディを入れました。

### 第1ラウンド

「ネモ」のチョイ対「キャベツ」のテリーで始まった第1ラウンド。しばらくは「ネモ」がチョイのジャンプCでまとわりつくものの、連続技ミスから流れを「キャベツ」に持っていかれ、逆転負けを喫してしまう。

**ネモ**　チョイのコンボミスが多かったのが、敗因につながりましたね。最初のしゃがみB×2後にジャンプAが出てしまって、その後は連続技を狙いに行けませんでした。ミスが多く、それを取り返そうとしてジャンプ攻撃で攻め込んだら、それを迎撃されて……。良くない流れですね。



## キャベツ

大舞台でも多数のキャラを使い分けられる、テクニックと度胸を兼ね備えている数少ないプレイヤー。『ストⅢ3rd』や『サムライ』シリーズなども好んでプレイしてる。大会での輝かしい成績とは裏腹に、野試合での勝率はかなり低い。

# ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ準々決勝

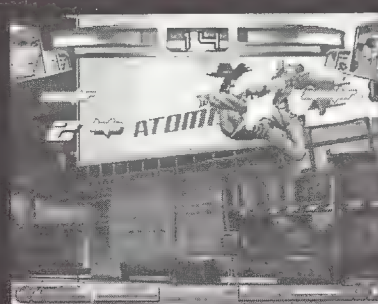
| P | テリー | ROUND1 | チョイ | P |
|---|---|---|---|---|
| ■ | しゃがみガード～ジャストディフェンス | | しゃがみB×2→しゃがみD | ■ |
| ■ | しゃがみD☆ | | | ■ |
| ■ | ダッシュ | | 受け身 | ■ |
| ■ | しゃがみA | | ジャストディフェンス | ■ |
| ■ | | | しゃがみB×2☆ | ■ |
| ■ | 投げ抜け | | 投げ | ■ |
| ■ | しゃがみA※ | | 小ジャンプ～ジャンプC→飛翔脚※ | ■ |
| ■ | D投げ☆ | | | ■ |
| ■ | 小ジャンプ～ジャンプD※～近距離立ちC※ | ●起き攻め | 後方ジャンプ | ■ |
| ■ | ジャストディフェンス | | ジャンプD | ■ |
| ■ | | | [illegible] | |
| ■ | 受け身～ジャストディフェンス～しゃがみガード | | [illegible] | ■ |
| ■■ | [illegible]★ | | [illegible]★ | ■ |
| ■■ | [illegible] | | | ■ |
| ■■ | 近距離立ちD→☗+C→パワーウェイブ | K.O. | | ■ |

| P | テリー | ROUND2 | 柴舟 | P |
|---|---|---|---|---|
| ■■ | 後退 | | バックステップ～中ジャンプC※ | ■ |
| ■■ | 遠距離立ちB※ | | しゃがみガード～小ジャンプB※ | ■ |
| ■■ | 遠距離立ちB | | しゃがみガード～小ジャンプB | ■ |
| ■■ | 投げ抜け | | 投げ | ■ |
| ■■ | ダッシュ～後退～しゃがみC★ | | しゃがみC★ | ■ |
| ■■ | ジャストディフェンス | | 中ジャンプC | ■ |
| ■■ | しゃがみD☆→☗+C☆ | | 立ちガード | ■ |
| ■■ | ダッシュ～しゃがみA | | 受け身～しゃがみガード | ■ |
| ■■ | 前進 | 連続技● | しゃがみC☆→[illegible]☆ | ■■ |
| ■■ | しゃがみD☆ | | 中ジャンプB | ■■ |
| ■■ | ダッシュ～しゃがみA | ●起き攻め | しゃがみガード | ■■ |
| ■■ | ジャストディフェンス | | しゃがみA | ■■ |
| ■■ | 近距離立ちC☆ | | 小ジャンプ | ■■ |
| ■■ | ダッシュ～遠距離立ちB | | ジャストディフェンス | ■■ |
| ■■ | [illegible] | K.O. | [illegible] | ■■ |

同列にある行動は、ほぼ同時に取られたもの。 P=パワーゲージ
☆=ヒットした技 ★=ヒットした技（相打ち） ◆=つぶされた技 ※=空振りした技

**試合時に行なわれた攻防のすべて**

| P | テリー | ROUND1 | チョイ | P |
|---|---|---|---|---|
| ■■ | [illegible] | | 小ジャンプ | ■■ |
| ■■ | ダッシュ～しゃがみD→パワーウェイブ | | ジャストディフェンス～遠距離立ちA☆ | ■■ |
| ■■ | ☗+C☆ | | 小ジャンプ～ジャンプC | ■■ |
| ■■ | ダッシュ～ | | 受け身 | ■■ |
| ■■ | しゃがみA | | ジャストディフェンス | ■■ |
| ■■ | | | しゃがみB☆→しゃがみB☆ | ■■ |
| ■■ | | | ジャンプA※ | ■■ |
| ■ | 近距離立ちD☆→パワーゲイザー | | しゃがみガード | ■■ |
| ■ | | | ダッシュ～遠距離立ちA☆ | ■■ |
| ■ | 前方緊急回避 | | 小ジャンプ～ジャンプC※ | ■■ |
| ■ | ジャストディフェンス | | ダッシュ～遠距離立ちA | ■■ |
| ■ | ☗+C※ | | ジャンプ～ジャンプC※ | ■■ |
| ■ | ダッシュ～しゃがみD※ | | ジャンプ | ■■ |
| ■ | 垂直小ジャンプ～ジャンプD※ | | しゃがみガード | ■■ |
| ■ | しゃがみガード | | 旋風飛猿刺突→☗方向転換※ | ■■ |
| ■ | 小ジャンプC※～しゃがみD☆→☗+C※ | | ジャンプC+D※ | ■■ |
| ■ | ダッシュ～遠距離立ちB | | 受け身～ジャストディフェンス | ■■ |
| ■ | 小ジャンプ～ジャンプD◆ | | ガードブレイク攻撃☆ | ■ |
| ■ | | | 旋風飛猿刺突※→遠距離立ちD※ | ■ |
| ■ | しゃがみD☆→☗+C※ | | しゃがみA※～小ジャンプ | ■ |
| ■ | ダッシュ～遠距離立ちB | | 受け身～ジャストディフェンス | ■ |
| ■ | しゃがみガード | | しゃがみD※ | ■ |
| ■ | しゃがみD | | しゃがみガード～前進 | ■ |
| ■ | ?◆ | | 中ジャンプC☆ | ■ |
| ■ | 立ちガード | | 小ジャンプ～ジャンプC | ■ |



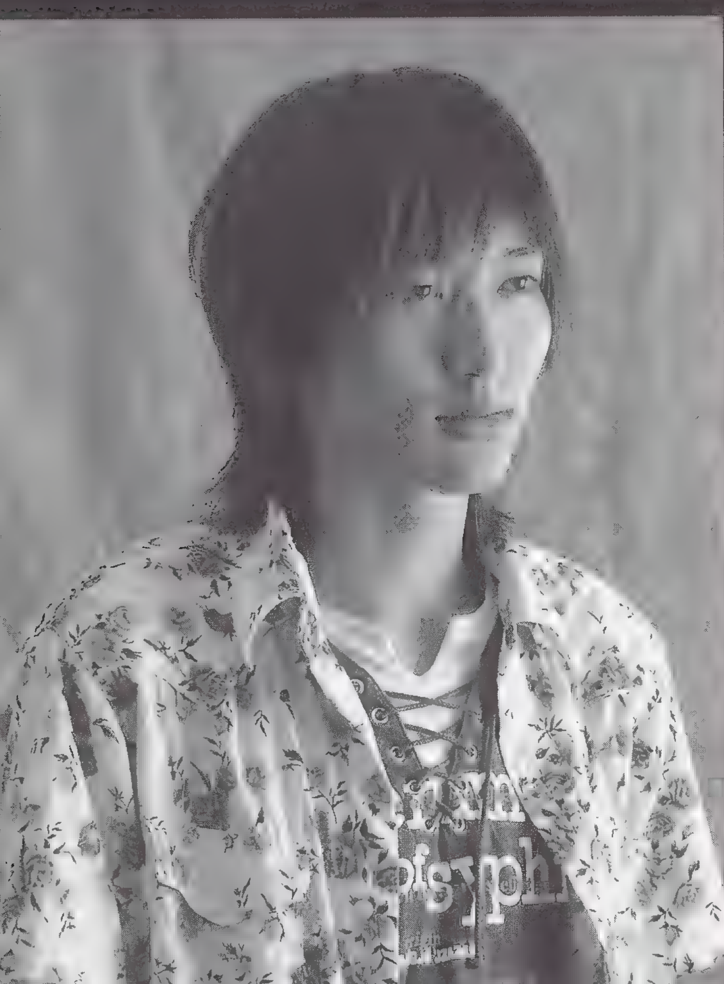

**キャベツ** 「ネモ」のチョイに攻め込まれて一気に二人とか倒されることが多かったので、守りに重点を置いて闘おうと考えてました。接近されないように、間合いを取って迎撃をメインにしたスタイルです。あっさり、ジャンプCで近付かれちゃってますけど。

## 第2ラウンド

「キャベツ」が先制し、一気に流れをつかみ掛けた。このまま少しでも「ネモ」の中堅・柴舟の体力を減らしたいところだったが、あっさりと屠られてしまう。

**ネモ** 一回攻めたときに「キャベツ」がジャンプ防止技を多用してるっぽいのに気付いたので、しゃがみDでうまくつぶせてますね。これでチョイの負けは取り返した感じです。

**キャベツ** テリー対柴舟って苦手で、しゃがみDでの対空が意外に機能するのを途中で思い出して使ってみたんですが、いまいち決まりにならなかったです……。



# ネモ

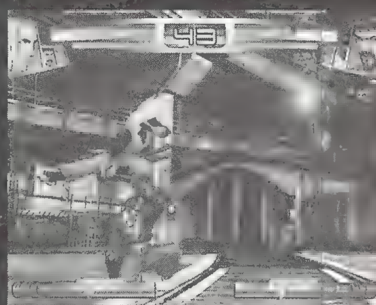
『KOF』、『GGXX』シリーズで目覚ましい活躍を見せる闘劇の常連プレイヤーで、3年連続で壇上に上がっている。しかし、まだ戴冠はならず。強キャラの性能を100%引き出せる高いプレイヤー性能と、とっさのときのアドリブには定評がある。

## 第3ラウンド

中堅同士の対決は、跳び込みの強力な柴舟を、いかにアンディが対応するかが焦点だった。「キャベツ」はアンディの遠距離立ちBをうまく使い、跳び込みを抑制。さらにその次の手も読んでいた。

**ネモ** さっきのテリー戦と同じく、アンディが立ちBでジャンプ防止してくるのでしゃがみDを振ってみたら……。うまく跳び込まれて反撃されちゃいました。これで試合の流れを持っていかれましたね。最後はケズリ対策のジャストディフェンス→ガードブレイク攻撃が当たってラッキーでしたが……。

**キャベツ** この組み合わせは、立ちBが柴舟のジャンプとの相性が良いので、振りまくりました。これを嫌がってしゃがみDを振るようになったら、先読みのジャンプ攻撃が有効になります。これが面白いようにハマりましたね。壁背水掌後の超裂破弾へのつなぎは結構難しくて、妥協してダッシュを短めにしたら……倒し切れませんでした。



## 第4ラウンド

中堅・アンディの活躍で「ネモ」の大将・キムを引きずり出した「キャベツ」。ここを勝機と見たか、強気の攻めで「ネモ」を攻め立てる。これが功を奏し、「ネモ」が放ったけん制の遠距離立ちCのスキに、「キャベツ」のジャンプDがズバリ突き刺さる。

**ネモ** 暴れとジャンプ攻撃だけで終わっちゃいました（苦笑）。体力リードされて、「体力を減らしちゃいけない」って考えたのが敗因です。このゲームは攻めが激しい方が勝てる、守りを見せてはいけないゲームなんです。これを分かってはいたんだけど、闘劇っていう舞台で緊張したのかも……。

**キャベツ** ジャンプDの出し方で、ジャストディフェンス対策に早めにジャンプ攻撃を出すのが有効なんですよ。それを狙ったら、けん制の戻りに刺さりまくって……。運が良かったですね。次は柴舟なので、アンディが負けたらヤバイと思ってガン攻めしました。

完全に流れを掌握した「キャベツ」はノリノリで「ネモ」に迫る。何とか切り返そうとする「ネモ」の投げも、投げ返しや投げ抜けで対処して付け入るスキを与えない。最後も、絶妙なジャンプDが「ネモ」に突き刺さり、そのまま連続技を決めた「キャベツ」が関東勢対決を制した。彼は勢いに乗ってそのまま優勝を勝ち取った。

**ネモ** 闘劇の前日は、キムを絶対先鋒にしようと決めていた。でも「キャベツ」と当たったときに、チョイの先鋒が一番勝率がいいってことが頭にちらついて……。これを変えてしまったのがダメだったのでしょう。

**キャベツ** 一か八かでアンディを投入したのが正解でした。チョイが中堅だったら、かなり辛い展開になっていたでしょうね。後は勝運が自分に向いていましたね。跳び込みや暴れのタイミングもバッチリだったし。ジャンプ攻撃の早出しが勝因でしょうか。





## 次へ向けて

**ネモ** とりあえず、「GGXX SLASH」を頑張りたいんで、「KOF」はどうなるか分かりません。ゲームが面白ければやるかも知れませんけど。まあ、ジャンプ攻撃を早出ししていれば何とかなるんじゃないですか。

**キャベツ** 次の闘劇タイトルが決まったら、いろいろとやり込もうかなぁと思ってます。「サムライ」も気になりますし。「KOF」はジャンプ攻撃早出しで勝ちます。

対峙する二人にしか見えない、刹那の攻防——。一瞬の剣を、次回も期待してほしい。

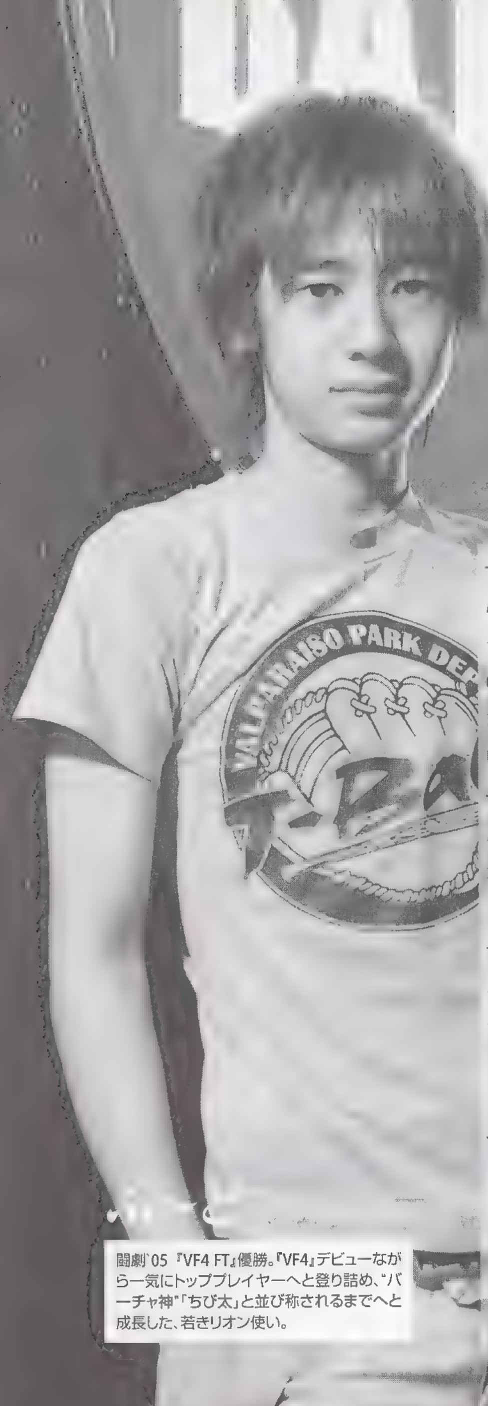
### 試合展開に見られた攻撃のすべて

キャベツ / ネモ

| P | アンディ | ROUND3 | 柴舟 | P |
|---|---|---|---|---|
| ■■ | 垂直ジャンプD※ | | 強闇払い※ | ■■ |
| ■■ | 小ジャンプD※ | | バックステップ | ■■ |
| ■■ | 小ジャンプC★ | | 小ジャンプB★ | ■ |
| ■■ | | | 小ジャンプD※ | ■ |
| ■■ | ダッシュ～遠距離立ちB※ | | しゃがみガード | ■ |
| ■■ | 小ジャンプ | | 遠距離立ちC☆→強闇払い※ | ■ |
| ■■ | 小ジャンプD※ | | 強闇払い※ | ■ |
| ■■ | 近距離立ちC☆ | | 小ジャンプB※ | ■ |
| ■■ | ダッシュ～遠距離立ちC | | ジャストディフェンス | ■ |
| ■■ | [illegible] | | 小ジャンプB※ | ■ |
| ■■ | [illegible] | | 後方ジャンプ | ■ |
| ■■ | 遠距離立ちB※～小ジャンプ | | 小ジャンプB☆ | ■ |
| ■■ | 立ちガード～しゃがみガード | | 小ジャンプ～近距離立ちC | ■ |
| ■■ | 遠距離立ちC※ | | 小ジャンプB※ | ■ |
| ■■ | 近距離立ちC☆ | | 近距離立ちC◆ | ■ |
| ■■ | 後方ジャンプD※ | | 小ジャンプ | ■ |
| ■■ | [illegible]（ヒートモード発動）[illegible]MAX[illegible] | ●連続技 | しゃがみD※ | ■■ |
| | しゃがみA～ | ●起き攻め | ジャストディフェンス | ■■ |
| | 飛翔拳※ | 連続技● | ガードブレイク攻撃☆→大蛇薙☆ | ■■ |
| | ジャストディフェンス | | 強闇払い | |
| | 小ジャンプ | | 強闇払い※ | |
| | [illegible] | K.O. | 小ジャンプD※ | |

| P | アンディ | ROUND4 | キム | P |
|---|---|---|---|---|
| | 前進～遠距離立ちB※ | | 後方大ジャンプ～飛翔脚※ | |
| | 小ジャンプD※ | | 大ジャンプ～ジャンプA※ | |
| | 近距離立ちC☆ | | | |
| | ダッシュ～遠距離立ちB※ | | しゃがみガード | |
| | 小ジャンプD[illegible]（ヒートモード[illegible]） | ●連続技 | 遠距離立ちC※ | |
| | ジャンプD※ | | 後方大ジャンプ～ | |
| | 立ちガード | | ジャンプD※ | |
| | [illegible] | | 小ジャンプ～着地 | |
| | 飛翔拳※ | ●起き攻め | 後方大ジャンプ～ジャンプD※ | |
| | 投げ抜け | | 前進～投げ | |
| | バックステップ～ジャンプD※ | | 中ジャンプC※ | |
| | 立ちガード | | 遠距離立ちC | |
| | ダッシュ～近距離立ちC | | しゃがみガード | |
| | 遠距離立ちB※ | | しゃがみガード | |
| | ジャンプ | | 近距離立ちC☆ | |
| | 後方ジャンプ～ジャンプD☆ | カウンター | 中ジャンプC◆ | |
| | ダッシュ | | 受け身 | |
| | [illegible] | K.O. | 前進 | |

同列にある行動は、ほぼ同時に取られたもの。 P=パワーゲージ
☆=ヒットした技 ★=ヒットした技（相打ち） ◆=[illegible] [illegible]



# 王者の素顔

闘劇'05『VF4 FT』優勝。『VF4』デビューながら一気にトッププレイヤーへと登り詰め、"バーチャ神"「ちび太」と並び称されるまでへと成長した、若きリオン使い。

**——格闘ゲームを始めたのはいつごろからですか**

**ふ〜ど**　本格的にやり始めたのは、『バーチャファイター 4』からです。Ver.Cの末期くらいで 4段くらいのときに『EVO』に変わっちゃいました。で、たまたま大会で優勝したらそれが格闘新世紀の予選で……。いきなり全国大会に出ることになって、驚きました。

**——使用キャラの傾向はありますか？**

**ふ〜ど**　こだわりは無いんですけど、知り合いに「リオンが合っている」と言われて本キャラにしました。「カゲが合っている」とも言われるんですけどね(笑)。

**——リングネームの由来**

**ふ〜ど**　フードを被ってゲームばかりしてたら、「フードくん」とか言われるようになって定着して……。『バーチャ』でリングネーム入れるときにこれでいいやって(笑)。それからずっと使ってます。

**——闘劇予選について**

**ふ〜ど**　チームメイトとして、勝っても負けても面白い「こえど」とは組むことを決めていていました。後一人は、「若さ」をコンセプトにしていたので「いのっち」が適任だと思い、チームに引き入れました。全国大会でも堂々と遅刻する「いのっち」が遅れてくるのは分かっていました。「こえど」と俺だけで勝つ気だったので問題無かったですけど。

**——闘劇決勝について**

**ふ〜ど**　チームで先鋒「いのっち」、中堅「こえど」、大将俺っていう順番は固定していました。これは相手によって順番を変えるより、気負いしなくていいんですよね。まあ、決勝大会ではほとんど出番がなくてヒマでしたけど。

**——闘劇覇者になって変わったことはありますか？**

**ふ〜ど**　間違い無く、弱くなりました。優勝してからプレイする回数がかなり減っちゃいましたから、しょうがないです(苦笑)。

**——ライバルの存在は？**

**ふ〜ど**　ライバルは居ませんが、師匠は居ます。一時期に名を馳せて、今は隠居生活をしている「虎龍」さんです。彼とずっと対戦しまくっていたから、強くなれました。避け投げ抜けのテクニックとかも全然練習してなくて、実戦のみでここまで精度が上がりました。

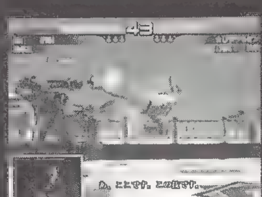
**——最後に一言**

**ふ〜ど**　とりあえず、ビートライブカップ優勝を目指します。あと、強くなるには対戦回数が重要です。僕のリオンカードの対戦総数は少ないですが、家庭用などの試合数を含めると、かなりヤバイ数ですよ(笑)。

**収録されている組み合わせは……**

鉄拳5 ………… Nin VS. しゃもケン
GGXX＃RELOAD ………… 小川 VS. ネモ
VF4FT ……… こえど VS. 祐天寺
SFⅢ3rd ……… ヌキ VS. こくじん
KOFNW ……… キャベツ VS. ウー
CFJ ……………… ときど VS. 志郎

**気になる人は今スグ書店へ!!**

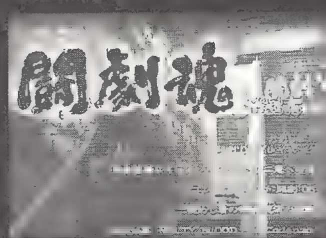




映像版「思考の極致」に加え、「コンセプトマッチ」など、魅力のコンテンツが盛りだくさん!

# 闘劇魂を映像で見る!!

去る9月9日に発売された格闘ゲーム専門ムック『闘劇魂』では、試合を当事者が考察する「思考の極致」を映像化したものを付録のDVDに収録してある。誌面とはまた違った雰囲気で試合の深みを知ることができるぞ。左カコミにある組み合わせを収録してあるので、気になる人はぜひ手に取っていただきたい。



# 『VF5』発表！
# モチベは上がったかな!?

全バチャっ子が待ちわびた『VF5』がついに発表！　気が付けば『VF4』とともに始まったこのコーナー、本編より長く続いちゃいました！　まだ続くのか!?

## バチャっ子 INFINITY FINAL TUNED

バチャっ子インフィニティファイナルチューンド



## ARCADE　池袋西口に"神"ゲーセン登場！　ちび太プロデュース『ARICE』オープン!!

この秋、東京は池袋に"バーチャ神""ちび太"のお店が誕生する！　店名はAmusement Place ARICE。

『VF4 FT』対戦台6セット、『鉄拳5』2セットをはじめ、『GGXX SLASH』2セット、『KOF XI』2セットなどが稼働予定。ロングラン系では『VF3tb』や『ストⅢ 3rd』、『カプエス2』や『KOF 2002』など渋めをチョイス。『麻雀格闘倶楽部』『メルティブラッド』など定番もアリ。バーチャではもちろんVFR加盟、積極的にキャラ別オフ会を開催するほか、3D・2D問わず大会など各種イベントを予定。「ちび太」いわく『VFtb』の大会も行なっていくとか!?

オープンは9月末〜10月初旬を予定（大人の事情でまだ確定しておらず）。この本が出るころには、下記の「ちび太」オフィシャルサイトでオープン状況が確認できるハズ。

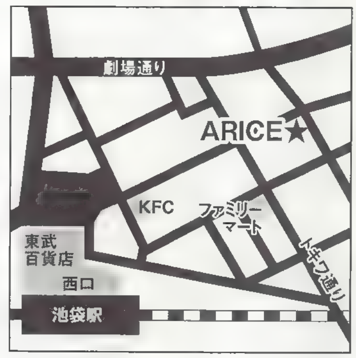
「ちび太」もなるべくお店に居るとのことなので、君もARICEで腕を磨いては!?

**ちび太HP　http://www.chibita-lion.com/index.shtml**




「バーチャはもちろん、2Dや古いゲームでも大会をやって盛り上げていきます。ちょっと分かりにくい場所にあるけど、迷ったらお店に電話してください。皆さんよろしくね☆」byちび太

店内の様子はこんな感じ。まだオープンまで日があるので基板は入ってませんでしたが。




**ACCESS**

**住所**：東京都豊島区池袋2-43-7
ダイチツムラビル4F（池袋より約3分）

**電話**：03-5391-6004

**営業時間**：10：00〜25：00

## VFR　熱いカップ戦に、今年も"北の聖地"が燃える！　The 9th P-CUP in NIIGATA

来る10月9日（日）、あの北の聖地『POPY』がまたも燃え上がる。「第8回ビートライブ杯」……その由緒ある大規模な大会の、貴重なシード権。全部で"10"しか無いシード権をかけての大切なチーム戦である。

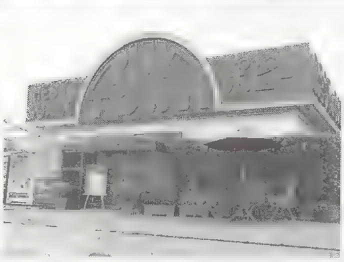
シード権を1店舗で異例の二つ保持していたPOPYであるが、埼玉にもPOPYが生まれたことによりシード権が新潟・埼玉それぞれに分配。先の埼玉POPYにて行なわれた記念すべき第1回埼玉P-CUPでは「ジン」「こえど」「8」「KI-2」「拝人」の五人が勝利を収め、見事一つ目のシードを手に入れた。

プレイヤーの中にはBT杯で優勝するため"新潟POPYのP-CUP"で最終調整するチームも少なくない。P-CUPで勝てなければ、最悪チーム再編成ということもあり得る。

先日のAMショーでは、ついに『VF5』が映像出展された。VFの世界に新たな1ページが記されたのである。これでVFに対するモチベが上下するプレイヤーも居るだろう。

『VF4』発売から既に4年。VFの世界から離れているプレイヤーが多数居ることは否めない。過去に『VF3tb』の5年間を経験しているプレイヤーたちは、『VF4』登場とともに"本当のモチベ維持"という快感を手に入れた。『VF4』からのプレイヤーにとっては初めての長い中休み状態となり、VFの世界からゆっくりと離れていく者も居るだろう。しかしそれでも、埼玉POPYのP-CUPでは67チームという過去最大の参加者数を記録した。BT杯、そして『VF5』への期待……。

"本当のモチベ維持"という快感を得るための材料はそろっている。北の聖地『新潟POPY』を訪れP-CUPという名の大会を材料の一つに加え、ぜひとも楽しんで参加してほしい。



『VF5』が発表されたが、まずは重要な"目の前の目標"に突き進め！　いざ、北の地へ!!

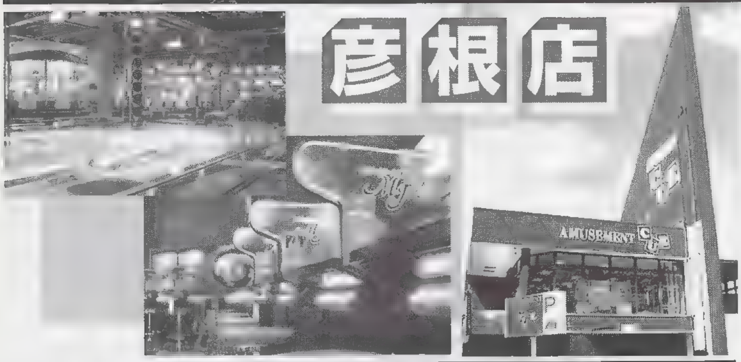
◆大会概要
■受付期間：9月5日（月）〜9月30日（金）23：59まで
■受付方法：ネットでの事前受付のみ（PC／携帯）
■大会会場：AmusementStage POPY（新潟）
■大会参加費：1チーム¥2,500（1人¥500）
■大会開催日：10月9日（日）
■大会詳細：エントリー確認　8：00〜8：50
組み合せ抽選開始　9：00〜

**EVENT INFO**

VFR公式ホームページ
http://www.vfr.gr.jp/

# アミューズメントCUE

## 彦根店




**http://www.am-cue.com/**

## 奈良店




**http://www.am-cue.com/nara/**

## 10月のイベント案内

2日(日)　午後5時～　鉄拳5 彦根拳闘最強決定戦 ランバト第3戦目
　　　　　午後8時～　鉄拳5 彦根拳闘最強TAG決定戦
9日(日)　午後4時～　三国志大戦～彦根湖城戦記～ ランバト第6戦目
23日(日)　午後4時～　三国志大戦～彦根湖城戦記～ ランバト第7戦目

2日(日)　午後8時～　鉄拳5 奈良拳闘最強決定戦 2005ランバト第3戦目
9日(日)　午後6時～　GGXXスラッシュ 2005ランバト第2期1戦目
15日(土)　午後7時～　第2回ガンダムSEED サイドCUE最強タッグ決定戦
16日(日)　午後3時～　メルティブラッド 紅の舞頂上決戦! 2005第3戦目
29日(土)　午後3時～　三国志大戦～奈良三条之乱～2005ランバト第3戦
30日(土)　午後7時～　WCCF CUE CUP 2005 The Second Period -half a year league in NARA 3rd stage-

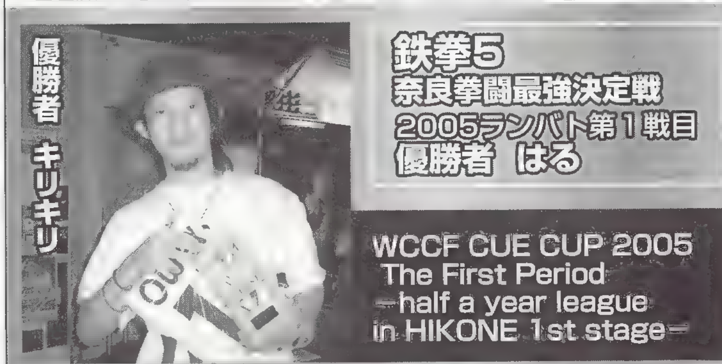
※参加受付は開始15分前を持ちまして締切とさせて頂きます。また、イベントスケジュールが変更される場合がございます。予めご了承ください。詳しくは店頭まで！

### 彦根店大会結果




### Amusement CUE 奈良店

鉄拳5
奈良拳闘最強決定戦
2005ランバト第1戦目
優勝者 はる



シリーズ初！　全国大会開催！

# LONG RUN GAMES' BOOSTER



P128～129　ザ・ランブルフィッシュ2

## ディンプス公認大会開催！

©SEGA / ©Dimps 2004-2005

**前作では、大規模な大会が開かれることは無かった……。あれから1年半。続編で、ついに舞台の幕が上がった！**

記事中略称表記　ジョルト→ジョルトアタック　アドバンスド→アドバンスドアタック　G.ダッシュ→グラウンドダッシュ　A.ダッシュ→エリアルダッシュ　H.A.ダッシュ→ハイエアーダッシュ　I.ブレイク→インパクトブレイク　I.ブロウ→インパクトブロウ　O.A.→オフェンシブアーツ　D.A.→ディフェンシブアーツ　C.A.→クリティカルアーツ　【】→ラッシュコンボでのつなぎ

Text：鴫原

## まさかの全国大会？

今春の稼動から初となる大規模な『ランブル2』大会が、去る8月20日、21日にKO-HATSU（大阪・天神橋）で開催された。

関西、関東のランキングバトル参加者に加え、名古屋や四国からも遠征者が集結し、全国規模の大会となった。プレイヤー人口が決して多いとはいえない『ランブル2』だが、それゆえ集まったプレイヤーは職人ぞろい。独自の研究とやり込みで強さを身に着けたプレイヤーが、初めて一堂に会してぶつかり合った。



本大会には、ディンプスから原画家直筆の色紙が贈られた。その数何と7枚！

## 各地域の強豪たち

システムがやや複雑で、少々敷居の高い『ランブル2』は、「有名プレイヤー」といわれる者が少なく、前～本作でデビューしたプレイヤーが多い。そこで、地域ごとのプレイヤー、特徴を紹介していこう。

関東は有志団体「ランブルハーツ」主催のランキングバトルを中心に盛り上がり、キャラには偏りが無い。「研究」が盛んで、タイフォン、ヒカリ、シェリルといったテクニカルキャラを使う職人が多い。ランキングバトルを制したベアトリス使いの「otoja」、濃密な攻略サイトで知られるアラン使い「kogat」、最強キャラ・ハザマをメインとする「ランク」などが注目だ。

関西に目を移すと、ランキングバトルで活躍する、『サムライ』プレイヤーのバズウ使い「キース」、ベアトリス使い「和辻」が目立つ。関西は『サムライ』勢が中心ゆえか、跳び方や技の振り方など「立ち回り」に特化したプレイスタイルが特徴的。「kogat」のライバルともいえる西のアラン使い「J」も、立ち回りに特化したプレイヤーだ。また、ボイドでランバト上位へと登り詰めた「K.O」にも注目だ。

そして密かに盛り上がりを見せている愛知（特に名古屋）。本大会への参加人数は少ないものの、プレイヤー個々の能力が高く、台風の目のような存在だ。リーダー的存在は「白アラン」。大会は、シンプルながら奥の深いアランを煮詰めてきた、関東、関西に東海を加えたアラン使い三人の闘いも、見どころの一つになった。



地域ごとにスタイルが異なるので、一方的な展開になる試合も多々見られた。

### 東西主要ランキングバトル上位陣

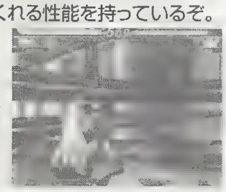
| ［西］ KO-HATSU | 順位 | ランブルハーツ ［東］ |
|---|---|---|
| キース（バズウ） | 1位 | otoja（ベアトリス） |
| J（アラン） | 2位 | のらいヌ（ヴィレン）※ |
| 和辻（ベアトリス） | 3位 | ランク（ハザマ） |
| 一酸化炭素中毒（ラッド） | 4位 | 鴫原（ガーネット、ミト） |
| K.O（ボイド） | 5位 | Z-X（シェリル） |
| 中尉（カヤ） | 6位 | kogat（アラン） |

※本大会は不参加

### Technique Close-up　タイフォンの株が上昇？

前作からの変更点に泣かされてきたタイフォンだが、研究が進むにつれて、次第にその秘められた性能が明らかになってきた。

タイフォンは立ち弱Ⓟ（上段）としゃがみ弱Ⓚ（下段）の両方が連打できるので、I.ブレイクの的を絞らせづらい。それにより、近距離立ち強Ⓟ→遅め強Ⓚ or 烈双按のシンプルな二択が生きてくる。G.ダッシュ→烈双按（コマンド投げ）を使った対空に加え、D.A.ゲージがたまりやすく、I.ブレイクからの反撃にも烈双按が強い。決して手軽ではないが、やり込みに応えてくれる性能を持っているぞ。



野試合で猛威を振るった「donkun」のタイフォン。関西、名古屋だけにとどまらず、関東勢をも巻き込んで連勝の山を築いていた。

## 『ザ・ランブルフィッシュ 2』東西対抗戦

# 2on2

初日に開催されたランダム2on2では、関東勢同士、関西勢同士、同キャラチームなど、面白い組み合わせが目立った。これらが2ブロックにそれぞれ分かれ、トーナメント形式で勝敗を競う。

### 2on2トーナメント ベスト8

- 東京 あべ(ハザマ) / 兵庫 ダブルクリック([illegible])
- 愛知 ヒロシ([illegible]) / 兵庫 ヒライ([illegible])
- 東京 ヤシ(カイ[illegible]) / 大阪 中尉(カイ[illegible])
- 兵庫 [illegible] / 大阪 K.I(ハザマ)
- 白アラン(アラン) 愛知 / 如月千早(ベアトリス) 大阪
- [illegible] 京都 / [illegible] 大阪
- kogat(アラン) 東京 / [illegible] 兵庫
- 白上野(ヴィレン) 愛知 / タマメガネ(バズウ) 東京

優勝

ランダムの組み合わせたか、東西最強のアラン使い「kogat」&「J」のアランチーム、東西ランバト上位同士の「ランク」&「天空のキラ」、「キース」&「一酸化炭素厨房」チームなどの強豪チームができ、動向に注目が集まった

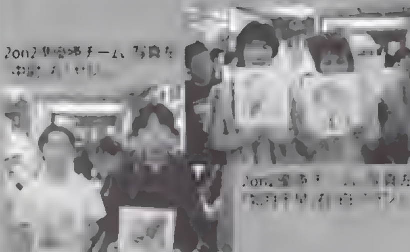
Aブロックは注目の「ランク」&「天空のキラ」チームが緊張からかミスが目立ち、一回戦敗退。ブロック決勝は、「ヤシ」&「中尉」の東西カヤチーム対「ヒライ」&「ヒロシ」の名古屋+関西のセンチーム。ここは「中尉」がストレートで勝利し、決勝へとコマを進めた

Bブロックは「白アラン」が大爆発! 謎に包まれていた名古屋勢の実力を見せ付けた

相方が関西ランバト2位「如月千早」「和辻」ての安心感もあったか、「白アラン」が全試合を先鋒で出場し負け無しで決勝進出を決めた

決勝戦は「ヤシ」対「白アラン」で始まった。「ヤシ」のコマンドミスから「白アラン」が大きくリードし、そのままヘースを握って勝利。このまま全タテ優勝か? と思われたが、「中尉」が待ったを掛ける。何とか「如月千早」を引きずり出すものの、普段通りの落ち着いた戦いを見せた「如月千早」が勝利し優勝を決めた





## 『ザ・ランブルフィッシュ 2』東西対抗戦

# 1on1

2日目に開催された、本戦ともいうべきシングル戦。大会形式は、ABCのブロックに分かれてのトーナメント戦後、リーグ戦にて順位を決定する。

### 1on1 決勝リーグ

| リングネーム | 使用キャラ | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|
| キース | バズウ | ・ | ○ | ○ |
| kogat | アラン | × | ・ | ○ |
| K.O | ホイト | × | × | ・ |

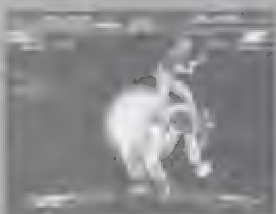
前日の2on2とは逆に、同地域のプレイヤーが固まらない組み合わせとなった

激戦区となったAブロックは「和辻」との白熱した関西勢同士てのブロック決勝を制した「キース」が勝利。この試合は本大会ベストバウトの一つである。続くBブロックは、「天空のキラ」との関東勢同士の決勝を制した「kogat」が決勝リーグへと進出を決めた。Cブロックは初戦で相性の厳しい「あべ」ハザマを倒し、勢いに乗った「K.O」が、「J」と「白アラン」をも倒し、決勝へと躍り出た

決勝リーグ初戦は、「キース」対「kogat」。最終ラウンドまでもつれたが、「下段は無視して投げ返す」という作戦を貫いた「キース」が勝利

第2試合は、強豪アラン使い二人を倒して勝ち上がった「K.O」対「kogat」。ここはホイト戦の対策を徹底していた「kogat」が「K.O」の攻めをすべて回避する。そのまま終始ホイトにペースを握らせずに封殺。

そして最終戦「キース」対「K.O」。「キース」がアースダイブを多用し、接近手段の乏しいホイトを近付かせない試合の流れをつかんだ。「キース」は被ダメージを抑え続け、得意の「!」ブレイク・投げでフィニッシュ。第1回東西対抗戦の頂点に輝いたのは「キース」のバズウとなった。





1on1決勝リーグまで勝ち上がった3名。左から「kogat」「キース」「K.O」

## 大会で大活躍!! バズウ攻略



本大会で大活躍だったバズウは、体躯の大きさからキャラ限定の大ダメージ連続技や、見切りづらい起き攻めがあるなど、弱点が多い。しかし、それを補って余りある強力な技を使いこなせば、驚異的なキャラへと変ぼうを遂げる。

まず、ほかのキャラよりも若干広い投げ間合いを生かした通常投げが非常に強力。投げた後の有利な状況もいい。

またアースダイブとジョルトアタックを組み合わせたガード不能連係や、ジャンプ強Pの中段も崩しに強力だ。

そして特筆すべきは関東の「タマメガネ」が実用化した「!」ブロウ連続技。

**近距離立ち強Ⓟ(カウンター)→ドラゴンフィッシュノック(!・ブロウ)→【近距離立ち強Ⓟ→➡+強Ⓟ】×n**

前述の強力な通常投げを嫌い、逃げようとした相手に近距離立ち強Ⓟがカウンターヒットしたときに狙いやすく、最後まで決めると気絶する。位置が良ければ即K.O.も狙える恐るべき連続技だ。



投げ入力時[illegible]がカウンターヒットすると[illegible]ダウンから……、

▼



O A.ゲージー[illegible]気絶のオマケ付き。[illegible]安全!?

### 大会総評と今後の『ランブル 2』

この二日間を通して、プレイヤーたちの限り無いモチベーションを感じた。2日間ともに開店時から閉店時まで、4セット設置された『ランブル2』の対戦台が空くことは無かった。野試合は、大会では活躍できなかったプレイヤーの実力を目の当たりにした。最も印象的だったのは、弱キャラクターといわれたタイフォンを研究し、キャラのランクを上昇させた「donkun」。この強豪ぞろいの中での20連勝オーバーは見事だった。

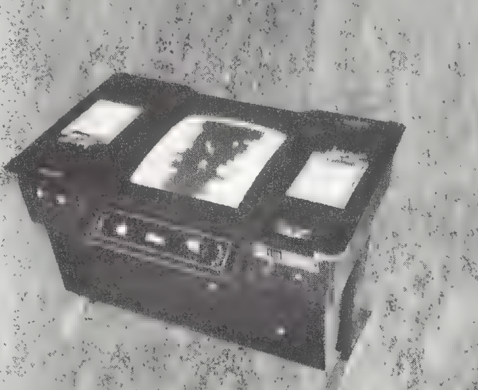
ディンプス公認となった今大会だが、「第1回」と名打たれているだけあり、一度では終わらない。今冬には再び大会が予定されている。それに伴い関西では第2期のランキングバトルがスタート。四国勢の遠征など、開幕からの盛況している。関東でも、ランブルハーツ主催の第2期ランキングバトルが10月からスタートする。興味のある方はホームページを参照してほしい。『ランブル2』は、まだまだプレイヤーたちを休ませてくれないようだ。

# アーケードゲームライブラリー

text:小山祥之　koyama@VGL.jp
（協力：VGLプロジェクト/あまちゅあらいん）

## 第34回　四つの戦区で敵要塞を破壊する
## ボーダーライン

自機である赤いジープを操作し、敵要塞を破壊するアクションシューティングゲーム。



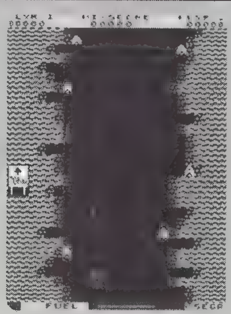
### 細かい操作のシューティング

80年代初頭、次々と考え出されるビデオゲームの中から、数多くの人気作が生まれている。前号で紹介した『タンクバタリアン』もその一つだ。そのヒットにより、戦車による戦略性の高いシューティングゲームが数多く作られた。今回はそれらの中から生まれた名作を紹介しよう。

東京に本社を置く大手メーカー、セガ。このセガは80年代初頭から、「細かいテクニックを駆使して敵を撃つ」タイプのアクションシューティングゲームを多数発表していた。その中でも猛獣を眠らせて捕獲する麻酔銃ゲーム『トランキライザーガン』は大ヒットし、多くのゲーマーに「4方向に攻撃できる」ことの面白さを伝えていた。翌81年、4方向攻撃に高速スクロールを取り入れて、新たな伝説となったのが今回紹介する『ボーダーライン』である。

当時、戦車や大砲で闘うシューティングゲームが多かったが、このゲームの自機は赤いジープで、敵が戦車や要塞という珍しい設定となっていた。また、ゲーム展開に多くのパターンが存在するのもこのゲームの特徴である。Z80系基板による、単色キャラクターという視覚的には古いタイプのゲームではあったが、その展開の複雑さに多くのプレイヤーが魅了された。

#### 『ボーダーライン』の画面



4方向レバーで赤いジープを操作し、敵戦車などの攻撃をかわしながら要塞を全滅させるとクリアとなる。縦スクロールで走行する第1戦区と、固定画面で戦車と闘う第2〜4戦区の計四つの戦区がある。

### 敵潜む道を駆け抜ける

『ボーダーライン』は縦画面のアクションシューティングゲームである。操作は4方向レバーと攻撃ボタンを使って行なう。

ゲームの舞台となる第1戦区はいきなりの高速縦スクロール面だ。固定画面のゲームが多かった当時、このような展開が待っていたのはコナミの『スクランブル』の最終面などの横シューやレーシングゲームだけであった。そのため、縦シューでありながら雰囲気的にはまるでレースをやっているかのように感じられる出だしであった。

地形を考慮しつつ、飛び出してくる敵を避け、そして破壊するという展開でゲームは始まる。走り抜けながらマップ側面にいる敵やミサイルなどを多く破壊することが高得点につながるのだが、4方向レバーで左右に移動入力しているときにしか横に撃てないという制約があり、スコア狙いとゲーム進行の絶妙な駆け引きを味わうことができた。

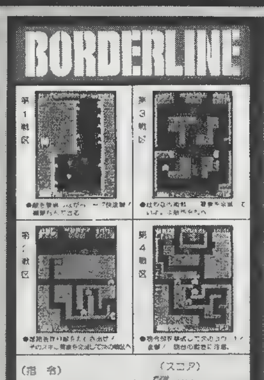
第2戦区からはスクロールしない固定面となるが、この面では戦場を自らが切り開いていくという展開となる。ジャングルの地形は自機のジープだけが踏みならして切り開くことができる。この切り開いたフィールドで敵戦車と闘うこととなるのだが、このシステムは後の「穴掘りアクション」系ゲームなどにも影響を与えていると考えられる。もっとも、ゲーム上では敵を誘導して戦略的に撃破するより、さっさと敵をかわして画面上部まで進み、横に並んだ敵要塞を一気に破壊する方が簡単にクリアできるのだが。

その後も闘いは続き、第4戦区では3方向にシールドを持つ難敵の敵最終要塞に加え、戦車も襲ってくるため大変な闘いとなる。

そこで重要になるのがこのゲームの自機の特性だろう。自機であるジープは、左前方と右前方からの交互2連射の攻撃性能を持っている。敵は正面から撃ってくるのに対し、右や左から少しずらして攻撃することができるのだ。これを利用することで攻防の幅はかなり広がる。

この『ボーダーライン』は、狭いフィールドにどれだけ多くの内容をつめ込むかという当時の努力の跡がうかがえるゲームであった。クリア後は2周目の1面となり、さらに難地形の戦場が用意されている。各面をじっくり戦略的に闘う内容ではないため、ややあっさりとした印象を受けるが、4パターンという豊富なステージ構成と、2周目、3周目と続く奥深い展開で、当時のプレイヤーの攻略心をくすぐるゲームであったといえよう。

#### 『ボーダーライン』インスト




プレイ方法や得点などが記載されたインストラクションカード。敵にやられるか燃料が無くなるとジープを1台失う。敵の種類によって加算スコアが異なる。

## 戦争ゲームと世界の事情

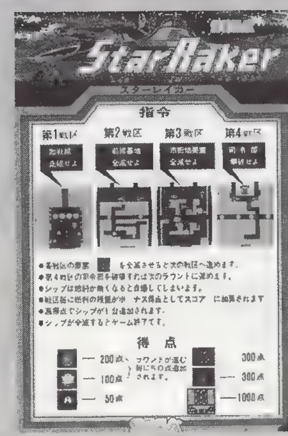
この『ボーダーライン』には、タイトルとグラフィックを少しだけ変更したマイナーチェンジ版ともいえる新バージョンが存在する。タイトルは『スターレイカー』といい、スペースシップで宇宙の敵を撃破するという設定になっているがゲーム内容はほぼ同じだ。

『ボーダーライン』という言葉が軍事境界線を意味することから、輸出国によっては危険なイメージを持たれる可能性があるため、海外市場向けにこのような仕様変更が加えられたのだが、この『スターレイカー』は国内でも多く出回っており、当時は「新たなスペースシューティングゲーム」と認識されていた。同じセガの製品なので似ていても不自然ではなかったこともあり、ゲームセンターではそのような事情を気にするプレイヤーはほとんど見かけることはなかった

ゲームの世界は現実を再現した「リアリティ」と、普段体験することのできない「空想」を融合させて、画面上で表現する遊びの空間である。だが、その数多くのアイデアが盛込まれた「ゲーム」という存在であっても、世界の国々に売り込むためには多くの事情を考慮しなければいけないということをプレイヤーは心の隅に留めておいてほしい。

戦車や戦闘機が登場するゲームや、『ボーダーライン』のような戦争を題材にしたアクションシューティングゲームはこの当時も、そして現在でも根強い人気を保っているゲームジャンルだ。日々生まれる新作ゲームで（さまざまな事情を考慮しつつも）行なわれるこの「画面の中の戦争」は、ゲームメーカーの開発戦争の記録であるといえるだろう。

### 『スターレイカー』のインスト




プレイ方法が書かれた国内版セガ純正インストラクションカード。『ボーダーライン』の宇宙版であるこのゲームは、国内仕様も作られているため「ただの海外版」というわけではなく、れっきとした81年発売のセガ新作ゲームである。



## 募集

『アーケードゲームライブラリー』はゲームの歴史をちょっとまじめにふりかえるコーナーです。リクエスト、なつかしのゲームの情報、オールドゲームの質問などもお待ちしております。

新作の少ない現代、過去のゲームの築いてきた歩みを振り返りながら、アーケードゲームとは何かを考える場にできればいいと思います。過去の面白い映像や資料の投稿やレトロゲームについての意見なども聞かせていただければ幸いです。当時の話を聞かせていただけるオペレーターや当時の開発者の方からのご意見まで広くお待ちしております。

**あて先はこちら**
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
アルカディア編集部　AGLコーナー

参考資料
/「ゲームマシン」1980年-1982年（アミューズメント通信社）
/「アミューズメント産業」1981-1982年（アミューズメント産業出版）
/「オールドゲームの世界」シリーズ（流線堂）
/「究極ビデオゲームリスト2003」（AMPグループ／アマチュアライン）

［お知らせ］AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」が開設中です。
http://amp.tri6.net　E-Mail amp@tri6.net

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態

# arcader-neo

電界 アーケーダー・ネオ 接続



第69回

Text: 三重県の山本さん　Illustrated by ムトウ

## CP-SYSTEMII基板のバッテリ交換RELOADED

CP-SYSTEM II 基板のバッテリ交換記事は2001年11月号で掲載したことがある。しかし、それももう4年も前のことで、最近になって読者の方から質問を受けることがあった。CP-SYSTEM II 基板のバッテリ問題は、それだけアーケーダーに切実な問題ということだ。そこで、同じテーマの記事を再度掲載することにした。今回は交換のみならず、基板1枚をダメにする覚悟で検証を試みている。

※作業は自己責任の元に、注意深く行なってください

CP-SYSTEMII基板のバッテリ交換

## バッテリ電圧と起動可能性との因果関係を検証

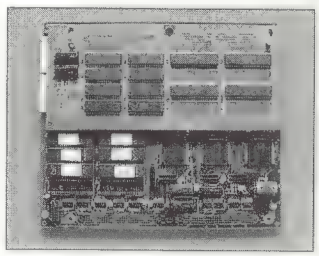
### CP-SYSTEM IIはどこまで耐えられる?

カプコンのCP-SYSTEM II をはじめとする一部のゲーム基板は、バッテリが切れると起動にかかわる重要なデータが消失し、ゲームが起動しなくなってしまう。今回は、こうした基板のバッテリ交換とその周辺事情を、CP-SYSTEM II を例に取ってリサーチした。

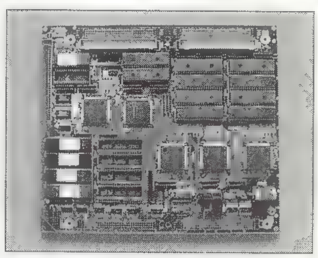
バッテリによる重要なデータのバックアップを行なっている基板には、カプコンのCP-SYSTEM II のほか、セガのSYSTEM 16、24がある。ほかにもあるが、これが問題基板の御三家といっていいだろう。

ちなみに、SYSTEM 16では3Vのリチウムバッテリが当該データの保持に使用されているが、現在では3Vのバッテリがゲームの起動にかかわるデータ保持を行なっていることはまず無く、それはブックキーピングなどのデータ保持用となっている。CP-SYSTEM II やSYSTEM 24以降の基板は3.6Vのリチウムバッテリでゲーム起動に関係するデータの保持を行なっており、3.6Vバッテリ搭載の有無が、この問題の当事性を判断する材料になると考えて間違い無いだろう。

ここからはCP-SYSTEM II 基板を対象に解説。過去記事では、データ消失を防ぐために通電しながら作業をしたが、電池を外してもすぐにはデータが消失しないとの話もある。そこで、CP-SYSTEM II を実験台に電池取り外し後のデータ保持状況をリサーチした。手順は、バッテリを取り外し後一定時間放置、端子電圧計測後バッテリを接続&起動というものだ。

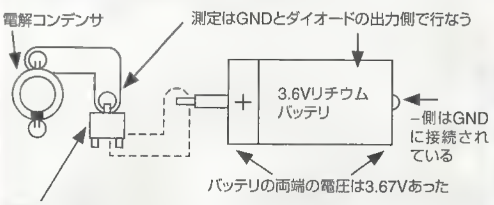


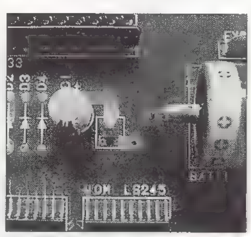
CP-SYSTEM IIのROMボードには2枚構成（写真左）のものと、1枚構成（写真下）のものがある。



しかし、どちらもリチウムバッテリ周りの回路構成は同じで、どちらにも今回紹介の交換手法は通用する。

### 端子電圧の測定法



左図に相当する実物の部位を拡大して撮影。ダイオード「D5」が本文中で触れているもの。

実際に端子間電圧を計測する場合は、デジタルテスターの使用を推奨。メーター式テスターは内部抵抗が低く、計測することにより、デジタルテスターよりもはるかに早くバッテリを消耗させてしまうからだ。

過去の例によると、セガSYSTEM 16などの場合はバッテリ電圧0V下での起動を確認している。これは、残留電荷があるため起動ができたものと思われる。SYSTEM 16の場合、バッテリ端子をショートさせ、残留電荷を完全に0Vにすることで起動しなくなった。

CP-SYSTEM II の場合も端子電圧が1.7Vを割った時点で端子をショートさせてみた。1回目はバッテリ端子自体をショート。この場合はダイオードの働きにより回路自体の電圧は保持、起動もOK。2回目はダイオードの出力端子部をショート。この場合はさすがに電圧は0Vに。起動もしなくなった。

| バッテリを外していた時間 | 端子電圧 | 起動可能/不能 |
|---|---|---|
| 30秒 | 3.57V | ○ |
| 60秒（ 1分） | 3.49V | ○ |
| 180秒（ 3分） | 3.32V | ○ |
| 300秒（ 5分） | 3.26V | ○ |
| 600秒（10分） | 3.20V | ○ |
| 800秒（15分） | 3.15V | ○ |
| 1200秒（20分） | 3.09V | ○ |
| 1500秒（25分） | 3.02V | ○ |
| 1800秒（30分） | 2.95V | ○ |
| 2.5Vになるまで放置 | | ○ |
| 1.7Vになるまで放置 | | ○ |
| ダイオードの出力側をGNDとショートさせ、残留電荷を0Vに | | × |

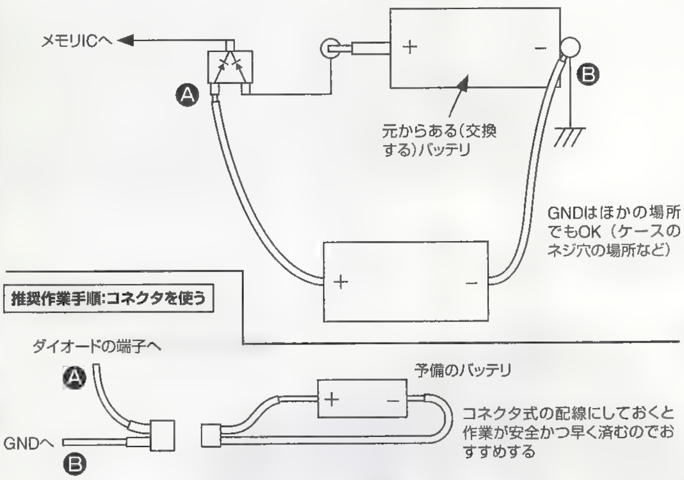
※今回の実験結果は度々テスタにて端末間電圧を計測したためか、電圧の降下が早い。その後テスタで電圧を計ること無く放置した時は、端子間が1.7V程度になるまで90分以上かかった。

# バッテリ交換の実践

バッテリを外してもしばらくは大丈夫だということが分かったところで、バッテリの交換方法を説明しよう。バッテリは、見れば分かる通りER3/3.6Vというものだ。(ER3Sは半田付けできないので×)

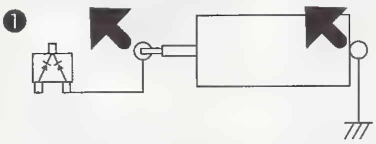
## ①安全法

バッテリを完全に外すのは心配という人のための安全策。新しいバッテリでバイパスを作り、その後に古い方を外すというものだ。




## ②簡便法(リスキー法?)

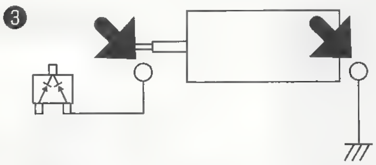
説明の必要性に疑問符が付くが、一応解説。残留電荷によってしばらくデータが保持されていることが分かったので、バッテリを取り外しても大丈夫なはず。バックアップ無しでいきなり交換してしまう。筆者実行の際は30秒ほどで作業を完了し、動作に問題無し。

❶ 

一度完全に古いリチウムバッテリを取り外してしまう。

❷ 

バッテリが無いという状況が発生。残留電荷でデータを保持中。早く次のステップへ。

❸ 

新しく用意したリチウムバッテリを、周辺回路のショートに気を付けながら取り付け。

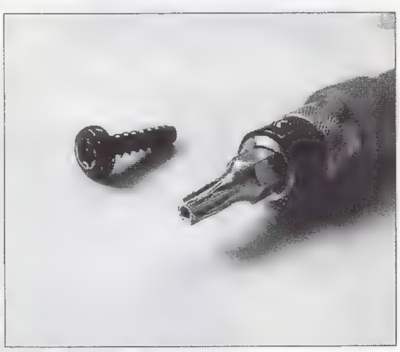
## データ消失につながる原因と対策 / バッテリの寿命について

不幸にして、交換作業にてデータ消失の憂き目に遭った人も居るようだ。筆者の何度かの作業の範囲では消失を経験していないが、考えうる原因と対策を下の表にまとめたので参考にしてほしい。

なお、この問題を語る際に「バッテリの寿命はどのぐらい?」「いつ交換すればいいのか」といった疑問はつきものだが、バッテリにマイコンが内蔵されている場合を除き、残容量はいかなる方法でも測定不可能。店舗で稼働させている基板は、稼働時間分バッテリの消費が少ないので、無交換で10年以上持っているケースもあるが、個人所有のものは5年程度で交換した方が安心といえる。

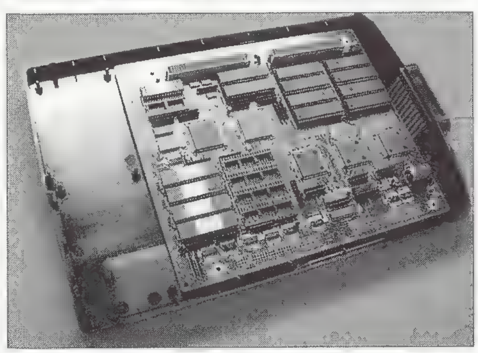
| 原　因 | | 対　策 |
|---|---|---|
| 交換作業時にドライバなどの工具類、半田くずなどに接触してショート状態に | ➡ | 交換作業時の基板の扱い(特に置き場所)に注意する |
| 交換作業時に半田ゴテから交流ノイズが入り、メモリに悪影響を及ぼした | ➡ | セラミックヒータを使用した高絶縁の半田ゴテを使用する |
| バッテリ回路のダイオードのすぐ側に付いている電解コンデンサが劣化して、バッテリの減りが早い | ➡ | 電解コンデンサは実は漏れ電流が多い。5年以上経過したら交換した方が安心といわれている |

### ケースを開けるのに必要な特殊ドライバについて



CP-SYSTEMⅡ のROMボードは、ケースを分解するのに特殊ドライバが必要。トルクスドライバのT-20という型番のものを使用する。大体1,000円ぐらいで買える。マイナスドライバにて気合いで開けてしまう強者も居るようだが、ネジをなめてしまう可能性が高いので、素直に用意しよう。

### TIPS ケースに入れたまま作業する



データ消失の危険を少しでも減らす意味でも、ケースに入れた状態で作業することをおすすめする。不用意なショートの可能性を、少しでも減らそうという考えからだ。

ゲー事典　電池の入手について補足。ER3というリチウム電池は電器店には無い。インターネット通販するか、東京・秋葉原、大阪・日本橋などに足を延ばせるならそちらで探そう。大体1,000円程度で入手できるようだ。maxell製、東芝製などが一般的、なお、今回の作業は回復不能な結果をもたらす可能性があるため、自己責任の元に注意深く作業を行なってほしい。

# HARDWARE MUSEUM

## ～想い出のゲーム基板たち～

**ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量に上ります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。**

**1988年／昭和63年**

**セガ**

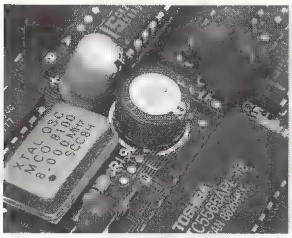
# テトリス

| | | | |
|---|---|---|---|
| 開発元 | セガ | ジャンル | アクションパズル |
| 発売元 | セガ | 操作系 | 3方向レバー＋1ボタン |

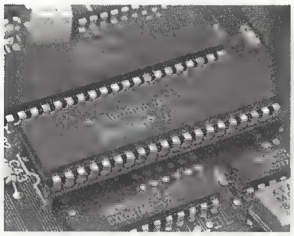
| | |
|---|---|
| システムボード | SYSTEM 16B |
| CPU | 68000カスタム＋Z80 |
| サウンド構成 | YM-2151 |
| 表示色数 | 2048 |
| スペック | ＋5V / ＋12V |

## 電源パターンは16Aとともに

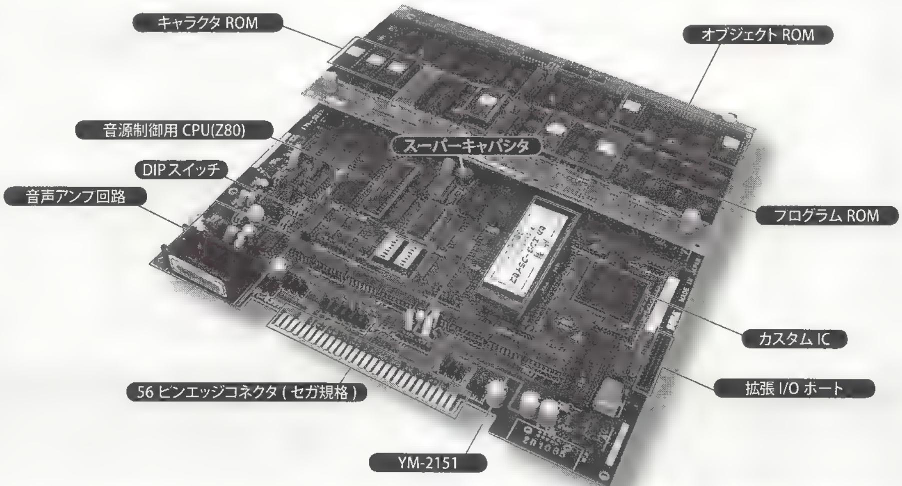
Text: 袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp


データのバックアップをするスーパーキャパシタ。設定はDIPスイッチで行なう。


メインCPUの68000カスタム。リースとして扱われていたため、セガの所有シールが。


音源制御用CPUであるZ80を搭載。

## D E T A I L S

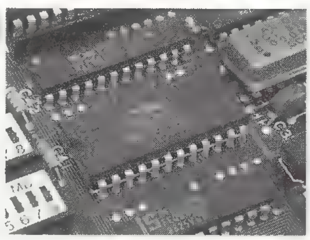



### 用語解説

**テトリス基板と電源パターン：**版権問題が解消され、リース扱いから基板販売になったものの基板が足りず、主にナムコを中心としたライバル会社などに販売されたのが16A版と聞いています。A/Bにソフトウエア的な違いはほとんどありませんが、Aにはスーパーキャパシタという高容量のコンデンサが載っていないため、一部データのバックアップができません。『SDI』でもハイスコアが残るやつと翌日リセットされてしまうヤツがありますね。その中で400個で1ループするといわれているブロックの出現パターンが電源投入時必ず同じなのがA版であります。この基板での採用が無ければ、電源パターンによる攻略は発見できなかったかもしれません。B版でもテストモードでバックアップデータクリアをすると電源パターンを楽しむことができます。

### HARDWARE CHECK

**セガの『テトリス』(初代版)にはいろいろな基板があります。SYSTEM 16Bが最初だったのですが、後に16A版が登場。その後にもいくつか登場しています。今回紹介のSYSTEM 16B版は、メインボードとROMボードにきっちり分かれた実に分かりやすい基板となっています。画像関係のチップやメインCPU68000はカスタマイズされ、コピー基板はほぼ皆無だった気がします。**

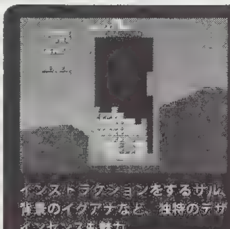

YM-2151。あの頭の中でループしがちなメロディを奏でる。

### 君は知っているか?

4個の四角でブロックを作ると7種類の形が出来ます。ランダムに降ってくるこれらのブロックを回転させて10マスのフィールドに横一列に並べる。それだけのルールです。一息で説明できるゲームほど奥が深く、万人に遊ばれるモノが多いと私は思います。

『テトリス』はソ連のアレクセイ・パジトノフ氏によって考案されたゲームであることはあまりにも有名ですが、共産国であったソ連には版権という概念が無く契約がままならず、なし崩し的にリースという形で登場しました。時期的に年末近くだったため、お正月は『テトリス』で大賑わい。私も閉店プレイ目当てで帰省中ゲーセン店員をやったり、試験勉強そっちのけで行列に並んだりしてました。

その後ブロックを生きもののように操る猛者が登場し、ただのパズルゲームから魅せるゲームへも進化しました。テトリス（4段消し）狙いもいいですけど、わざと下1～2段を使わずに浮かせる自虐的なプレイスタイルが私の最終形態でした。三者三様の遊び方のできるこのゲーム。あなたのプレイスタイルは?


インストラクションをするサル、背景のイグアナなど、独特のデザインセンスも魅力。



**ゲー事典** **その他の『テトリス』基板：**ほかにはタイトーがOEMで自社の基板を使って作った『テトリス』(『マスターオブウエポン』や『ゴーフォアザゴールド』などが改造された)や、オバオバ基板と呼ばれるSYSTEM-E（セガマークIIIベース基板）版があります。後者はソフトウエア的に別物ですが、ここら辺までが元祖セガテトリスファミリーといったところでしょうか。

# 生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ



Roughnecks/
DragonLEE(作文) G＝ヒコロウ(イラスト)

## Joystick Troopers
ジョイスティック・トゥルーパーズ

■プロフィール■
エブリ設定の「エイリアン VS. プレデター」は[illegible]しいなあ。どんなに調子悪くても、[illegible]にクリアできるもんね。映画版の土台になれば……と期待した時期もあったんだけどね。
dragon@blue.interq.or.jp

幸福は永遠には続かない。
だが、それを長く続ける方法はあるはずだ。

# ゲーセンでしか味わえないカタルシスの瞬間だ。

秋葉原には仕事やパソコン用のパーツを買うためにちょこちょこ行くんだけど、つい先日久し振りに街そのものを探索してみた。約10年前まではさら地、数年前は舗装された公園でバスケやスケボーに興じる若い兄ちゃんを見て「アキバも変わったねえ」なんてつぶやいていたのも束の間、もうビルがガンガン建ってんのね。

まあ、日々変わり行くアキバ（主にネトッとした方向に）といったって、商売に成功している所は変わらずに残っている。電気店にパーツ屋さん、家庭用ゲームにパソコン、ゲームの基板を扱う店だって数は減っているものの無くなったわけじゃない。話題になっている時は「出店ラッシュ」で、ちょっと人気が落ち込んだら「ブームの終焉」ですか。

物語に起承転結があるように、物事には上下の波があるってのが当たり前だと思っている人が多いのだろう。どうして「今がピーク」というように考えられないんだろう。CDが売れない、ゲームが売れない、視聴率が取れない、雑誌が売れない……挙げていけばキリが無い。勝って兜の緒を締めよというイイ言葉があるでしょ。永遠にブームや人気や繁栄が続く訳じゃないんだから、自分やほかの人が物・質ともに満たされた気持ちになるためには、努力やお勉強が必要なのだ。

……とはいえ、さすがに[illegible]スロ屋のコーヒー姉ちゃんまでメイドの格好をしているのはどうかと思ったけどね。ははは。

それはさておき。お目当てのスペースがワンフロアーしかなく、すっかり寂しくなった雰囲気のゲーセンを訪れると、反省の一つもしてみたくなってしまう。「ここに行けばいつでもレゲーがある」なんて気を許して[illegible]していたら、[illegible]と規模は縮小され、結局自分が好きなスペースはワンフロアーだけになっていた。人間は忘れやすい動物だ。こういう悲しい思いは今まで何度もしてきたはずなのに、なんでもっと早く、もっとたくさん訪れなかったのか……。そりゃパチスロフロアで名機「[illegible]」が打てるのはうれしいよ。2フロア占めているということは、売上への貢献も上々ということなんでしょう。でもアキバに行って俺がやりたいのはスロットじゃなくてビデオゲームなんです。レバーとボタンで遊ぶギャンブルじゃなくて、ビデオゲーム。

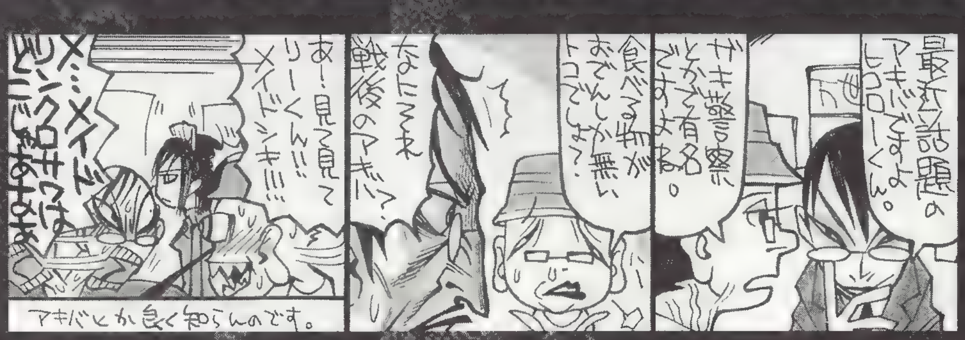
もちろん、こんな言葉は単に自分の願望でしかないんだけどね。

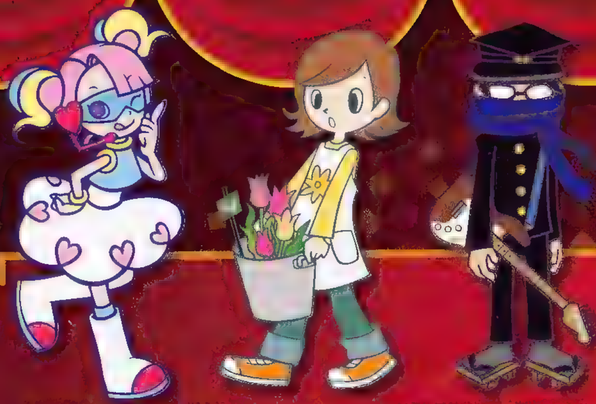
『ロストワールド』旧バージョンをクリアできなかった自分の退化に情けなさを覚えつつ、別のゲーセンに移動してみる。そこは広い2フロアに新旧のビデオゲームを取りそろえていて、なかなかの盛況だった。確かに新しいタイトルは無いものの、数年前から10年前のゲームが幅広くそろっている。これがまたたんなうまいんだ。「Gダライアス」の悪名高い(?)新バージョンで稼ぎプレイをしている人まで居る。「[illegible]」[illegible]で負荷の[illegible]で日々鍛えている身としては、こりゃチャレンジするしかないだろう！と勇んで座るも瞬殺でした(涙)。とまあ、周囲の空気によって高揚した気分にさせてくれる効果は、家庭用のゲーム機がネットで繋がった平成17年の日本でもゲーセンでしか味わえないカタルシスの瞬間だ。

楽しい気分でゲーセンを出て、ふと思った。休日の秋葉原だからこそ、これだけのお客さんやレベルの高いプレイヤーが集まったのではないか。そう考えると、今日集まったプレイヤーが、熱のあるゲーセンを求めるお客さんの最大公約数なんじゃ……と少々怖くなってしまったのも確かだ。

こんな極論、自分でもあまり信じたくない。運よく都内に住んでいるんだから、ほかの店だって回れるじゃん。そうポジティブに考えることにしよう。熱気を帯びた場所や時間に触れることで、単純だけどこんなに高揚できたのだから。

無いんだったら探せばいい。無くなってしまったら、また作ればいい。まずは[illegible]に行かなきゃ始まらない。そんな単純なことに今さら気付かされた。





# ついに稼働！今回はIR特集だよ！

# pop'n music ポップンミュージック13 カーニバル

**今回はIR開始に合わせて対象曲の中からの3曲を攻略だよ!!　さらにノーマルからハイパーへのステップアップ講座や、携帯アプリ情報など盛りだくさんでお届け!!**

ポップンミュージック13 カーニバル
■メーカー：コナミ
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン／9ボタン
■発 売 日：2005年9月上旬（稼働中）
■使用基板：――

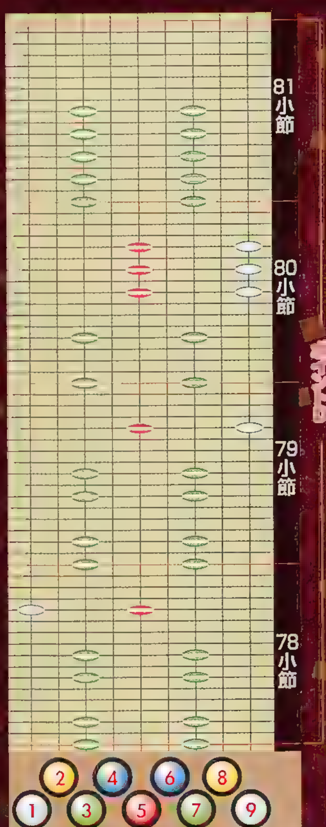
Text：赤男



| | |
|---|---|
| ジャンル | メガネロック |
| タイトル | ポップミュージック13 |
| アーティスト | ギラギラメガネ団 |
| レベル | 22（ノーマル） |
| BPM | 190 |

ノーマル譜面の中でもLv22と難しい部類に入る曲だけど、同時押しに気を付ければクリアは難しくないよ！

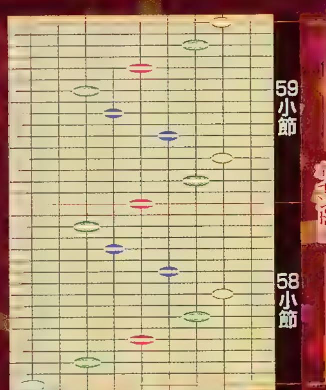



**ポイントⒹ　78小節目～81小節目**

## 最後も同時押し!!

ポイントAと譜面の構成は一緒だけど、同時押しが1+5、3+7、5+9に変わって、ぐっと難度が上がっているよ。最後の5連打は5+9の3連打を押した後、両手を一つ左に動かそう。5+9の後にはちょっと余裕があるので押し間違えないようにね！




**ポイントⒷ　58小節目～59小節目**

## 上下階段をさばこう!!

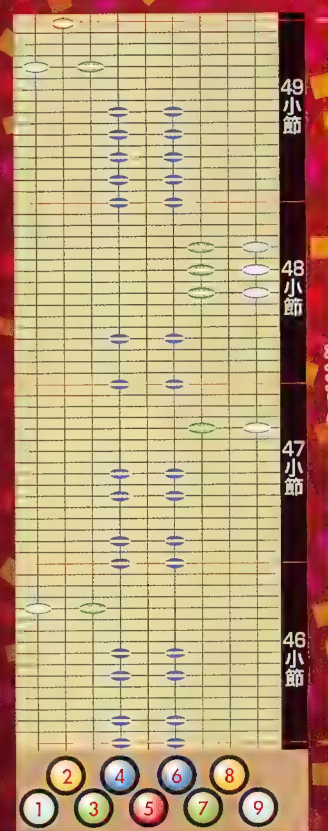
階段になっていて一見押しにくそうだけど、実は3、5、7と4、6、8が交互に続いているだけの譜面なんだ。きっちり順番にたたくことを意識すればBADが出なくなるよ。




**ポイントⒸ　67小節目**

## 一定のリズムをキープ！

ここの5と9の交互は、常に同じ8分のリズムで続いているだけなんだ。9→9→5とテンポよく押していこう。たたく順番に気を付けていれば難しくない場所だよ。




**ポイントⒶ　46小節目～49小節目**

## 同時押しに気を付けよう

この同時押し地帯は、ゲージがケズられやすい中盤の難所。でも分かってしまえば簡単な場所でもあるんだ。ここでの同時押しは、1+3、4+6、7+9の3種類しか降ってこない。あとは、しっかりリズムをつかもう。

4+6の同時押しは8分の2連打をたたく→休むというパターン。その後にくる1+3、7+9の同時押しは、1拍置いてたたくことを意識しよう。

49小節目の4+6の5連打は、その前の7+9の3連打を押したらすぐに移れるよう準備しておこう。右手を7+9に、左手を4+6に置いておくと取りやすいよ。



4+6の5連打の後には、まだ1+3の同時押しが待っているよ。

"メガネロック"は、今回の攻略箇所以外にも前半に歯抜けの連打があるんだ。3の8分の2連打から一拍置いてもう一度3、次は同じく8、次は5、次は2という順番。それが4小節の中に2回も降ってきてかなり忙しい地帯なので、慌てて8分を3連続でたたいてしまいがち。メロディを理解していれば必ずたたけるので、しっかりメロディにあわせて押すことを意識しようね！

## 同時押しをマスターして ノーマルからハイパーへ!!

ノーマル譜面に慣れてきたみんな、そろそろハイパー譜面に挑戦しようと思う時期になったかな?

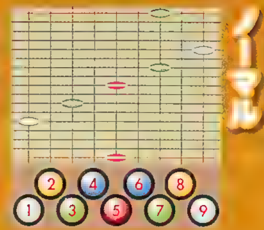
ノーマル譜面からハイパー譜面にチャレンジするとき覚えておきたいのは、ノート数が増えることによって、たたく音が増えるってことなんだ。それによって同時押しが増えるということもポイントだよ。

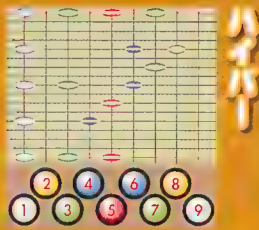
ポップンは基本的に1から9へ向かって、低い音から高い音に変わるんだ。

"トレインシミュ"を例にとって説明してみよう。左上の譜面を見てほしい。ハイパーではその性質によって、左のように変わってしまうよ。

ノーマルでは1↓3↓5↓7↓9だった階段が、ハイパーでは4↓5↓6↓7↓8になっているね。このように譜面が変っていくから、より複雑な譜面になっていくんだ。

和音も押していくことにもなるので、同時押しが大量に降ってくることになるよ。以上の点を踏まえて、早速ハイパーに挑戦だ!





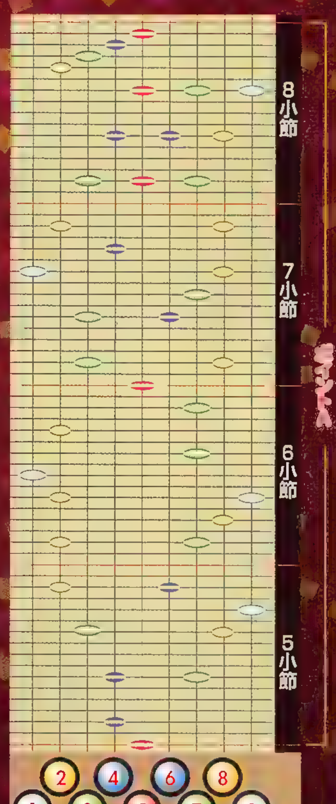


| | |
|---|---|
| ジャンル | トレインシミュ |
| タイトル | Railroad Force |
| アーティスト | 向谷 実 |
| レベル | 12(ノーマル)/24(H) |
| BPM | 140 |




| | |
|---|---|
| ジャンル | メルト |
| タイトル | メルト |
| アーティスト | パーキッツ |
| レベル | 25(H) |
| BPM | 168 |

Lv25最難といっても過言ではない高難度譜面。このレベルの人が挑むときには気合を入れて挑もう!!




ポイントA 5小節目~8小節目

### 複雑なリズムを見極めよう!

左でメロディをたたきながら、右側も押さないといけない複合譜面地帯。5より左側を左手、6より右側を右手と完全に分けてたたこう。

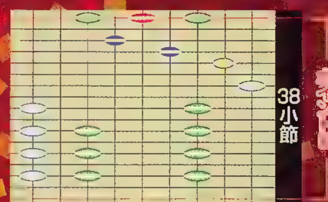
左の部分は一番最初の5→4の8分以外はほぼ4分押しの構成になっているよ。ただ、1と5が絡んでくる場所だけは8分になっているので気を付けよう。

右側もほとんど左の4分押しにくっついている同時押しだということを意識しながら押すとポップ君を押し間違えないよ。

8小節目の3個同時押しの後にくる2→3→4→5という階段にも気を付けよう。



5+7+9の後にくる1から始まる階段が押しにくければ、1+2→3+4と押そう。




ポイントB 38小節目

### 歯抜けの同時押しに注意!

ここは8分で1+3+7の同時押しが3回、続いて1+7が1回降ってくるポイント。たたきにくい人は、そのまま1+3+7を4回押してしまおう。

3を押しても空BADは出ないので、最後の1+7を意識し過ぎてBADをたくさん出してしまうよりオススメだよ。




ポイントC 55小節目

### 階段の同時押しだ!

ここが中盤で最もゲージが減りやすいポイント!! 16分押しで1→2→3→4と5→6→7→8の同時階段が降ってくるよ。手前の3に気を付けながら、左手に1、右手に5を添えて左側に一気にジグザグになるようにずらそう!! 上下に動くように押すとうまくポップ君を拾えるよ。



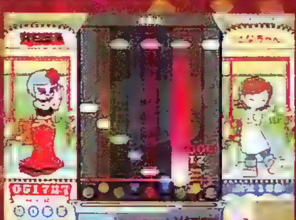

ポイントD 63小節目~64小節目

### 変則階段に注意!

このラスト手前にある9から1まで連続している階段が最後のポイント。一見、一定のリズムで押せばいいようだけど、実は8→7→6の部分だけが16分になっているんだ。

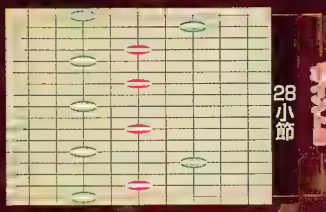
ここで階段をすべて8分のリズムでたたいていると、途中からズレてBADが出てしまうよ。

6まで押し終えたら一度リズムを修正することを心掛けよう。



階段が終わった後も4個同時押しが控えているので、気を抜かないでね!!

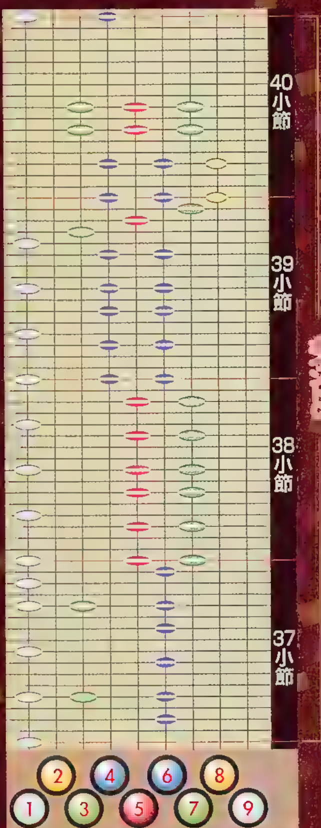
ノーマル譜面と違ってハイパー譜面になると格段にたたくポップ君の数が増えることはみんなも知っているよね? そこで、一定のリズムでたたくポイントか増えるということも重要な要素の一つなんだ。例えばノーマルが1~9までの8分の階段だった場合、ハイパーはそれに1の4分押しが加わると考えてみよう。両方の手をバラバラに動かすことが、ハイパーへの第一歩だよ。




ポイント B 28小節目

## 微妙なズレに注意!!

この場所は全部が同じタイミングではなく、16分→8分→16分→8分×4→16分→8分→16分という繰り返しになっているよ。16分で隣同士になっているものは同時押しと考えて押してもOK！




ポイント C 37小節目〜40小節目

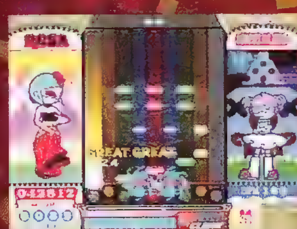
## 右手と左手の意識を大切に！

一見複雑そうに見えるけど、右手と左手の役割がしっかりと分かっていれば難しくはない場所なんだ。

左手は最初と8分の3連打だけ1＋3に、ほかは1の4分押しだから意識しなくても押しやすいよ。

右手は隣接している2個同時押しが変則4分で6回ずつ降ってくるけど、左部分がたたけていれば混乱しない。左手の部分に重点を置こう！ ただし、37小節目だけは6だけの単独になっているので気を付けてね。

39小節目の1を押した後に3→5→4＋6＋8とズレから同時押しがあるので、押しにくい人は1＋3→5＋7の同時押しと考えて押そう。



4＋6＋8の後にも3＋5＋7の2連同時押しがあるので油断禁物だよ。

| | |
|---|---|
| ジャンル | ：ラブリートランスポップ |
| タイトル | ：虹色 |
| アーティスト | ：DJ YOSHITAKA feat G.S.C |
| レベル | ：31（H） |
| BPM | ：160 |

交互押しあり、同時押しあり、ズレ押しありという複合譜面だけど、落ち着いてプレイすればクリアできるよ！







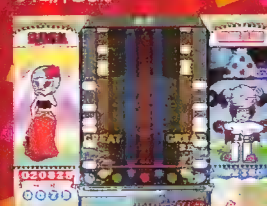
ポイント A 19小節目〜22小節目

## 交互の後には同時!!

序盤でゲージが最も減りやすいポイント！ 4＋6の同時押しの後は一見同時押しに見えるけど、交互の連打になっていることに気を付けてね。

19小節目、20小節目とも開始の4のタイミングがズレていることで押しにくい。その後の交互を押せない人は4を無視しても大丈夫だよ。

交互が終わった後の同時押しは、譜面を見てもらえば分かるように1＋9は4回目が2連打、2＋8は1回目が2連打だということを頭においてプレイしよう。慌ててたくさん押してBADを出さずに済むよ。



2＋8の2連打の後、さらに続く2＋8は少しだけタイミングがズレているよ。

## IR開始!!

ついに『カーニバル』のインターネットランキングが開始！ 全6コースで、ノーマルとハイパーの譜面が対象。みんなもライバルと点数を競い合おう！ 約1カ月間できるので、上位を目指して頑張ってね。

### 参加方法

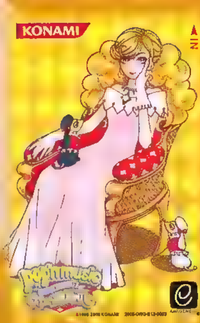
e-AMUSEMENTに接続されている筐体でエントリーカードを使ってプレイすると、自動的に登録されるよ。レッツプレイ！

### IR開催期間

9/21（水）15:00 〜 10/19（水）15:00





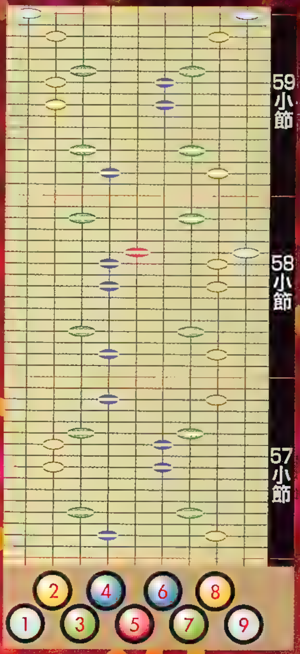




## 新エントリーカード追加公開!!

先月号に引き続き、『カーニバル』のエントリーカード残り4枚を大公開!! どのカードも素敵な絵柄でどれを使うか迷っちゃうね。今回もカード特典付きで、『いろは』からの引継ぎも『カーニバル』からの引継ぎもできるのよ。

飛び出しカーニバル　インターネットランキング中に限って、IR対象コースではカード特典（ハイスピード×5、6、スーパーランダム）が使えなくなるので注意してね。通常カード無しの状態で使用できるオプションはすべて使えるよ。さらに今回はIRコースイラストが復活しているんだ。コースごとの雰囲気がしっかり分かるようになっているので、コースを選ぶときに一枚一枚確認してみるのも面白いよ。

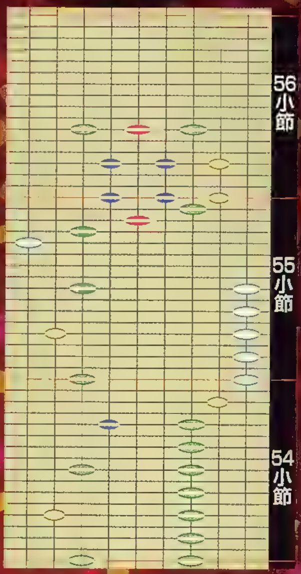


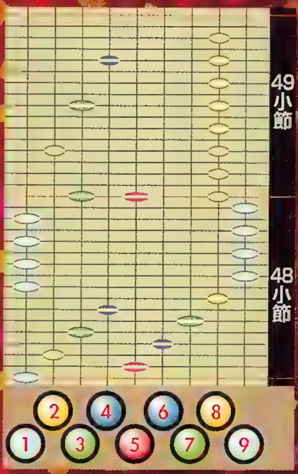

ポイントF 57小節目～59小節目

## 最後まで気を抜かずに！

長い同時押しゾーンを抜けても、気を抜くべからず！　離れた2個同時押しが大量に降ってくる高難度地帯が最後にもあるのだ。2＋6→3＋8などの同時押しのズレ譜面が落ちてくるので、手首のスナップを利かせてさばいていこう。出来ない場合は左手を上から右斜め下へずり落とす方法を使うのも手だよ。

この譜面は前半の部分にもあるので、しっかりGREATで取れるようになるとクリア率が大幅にアップすること間違い無し!!




ポイントE 48小節目～56小節目

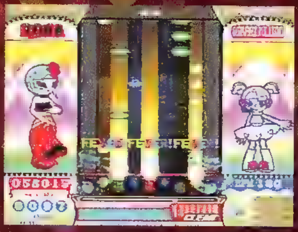
## 同時押しで回復だ！

"ラブリートランスポップ"の全譜面中で、最もゲージを回復させやすいポイントだよ！

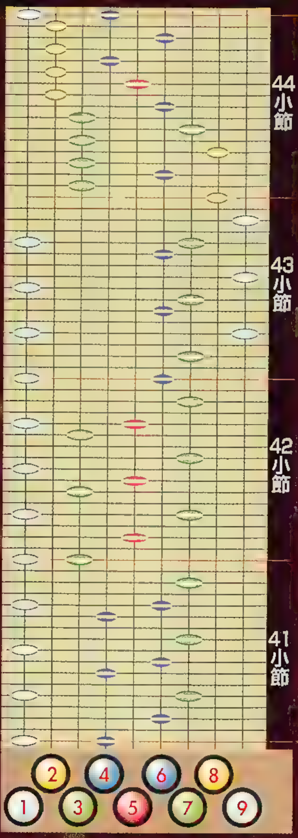
まずは48小節目の交互連打をしっかり取ろう。1→5から1個ずつ確実にずらして押すべし。9まで入ったら左手を1に持っていって左右4個ずつの交互をたたこう。

9をたたき終わったら全6小節に渡る同時押しゾーンの始まり。左手は若干余裕があるので、1をたたき終わったらすぐに5＋7にもっていこう。ポップ君がきてから押そうとすると、慌てて失敗してBADを量産しかねないよ。同時押しゾーンは左の部分が4分、右の部分が8分となっているのでタイミングも取りやすい。ゲージをしっかりと回復させよう。

49小節目の8の後にくる7の8分と54小節目にある7の8分の連打の最後は、7→8→9と少し変則的になっている。だけど、8分とそこまで速いスピードでたたくわけでもないので、しっかり目で確認しながら押せば問題は無いよ。



ゲージを一気に回復させよう。タイミングを外してBADの嵐にならないようにね！




ポイントD 41小節目～44小節目

## 左のリズムを一定にしよう

ここもポイントCで触れたように、左のリズムを崩さずに押すと難度がぐっと下がる場所だよ。全部を一緒の譜面として考えると難しいけど、左は1の4分押しだけと考えられれば、右側の8分の3連階段をさばきやすくなるよ。

## ポップンパスポート3

『いろは』からさらに進化を遂げた『ポップンパスポート3』。今までの要素に加え、さらに新コンテンツが盛りだくさん！　今月はデータ確認とカレンダー待ち受けやお友達登録などの新要素を紹介していこう！

### お友だちを登録できるよ!!




『ポップンパスポート3』の新要素、お友達登録!!　まずは登録したいお友達のパスワードを入力しよう。相手のパスワードを入力すると、何と登録したお友達データを携帯待ち受けのカレンダーで閲覧することができるよ!!

### コナミネットDXアクセス方法

■iモード
iMenu⇒メニューリスト⇒ゲーム⇒ゲーム1⇒ゲームパック⇒コナミネットDX⇒e-AMUSEMENT
■ボーダフォンライブ！
ボーダフォンライブ!⇒メニューリスト⇒ケータイゲーム⇒ゲームパック⇒コナミネットDX⇒e-AMUSEMENT
■EZweb
EZトップメニュー⇒カテゴリで探す⇒ゲーム⇒総合⇒コナミネットDX⇒e-AMUSEMENT　月額情報料：300円（税込315円）　※各キャリア共通



### 自分のデータをばっちり確認！

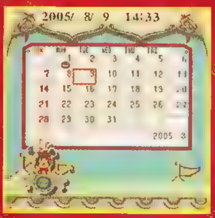



アーケードの選曲画面の雰囲気をそのままに、チャレンジモードから超チャレンジモードのスコアや、どの曲をクリアしたかを確認できるマークなどもすべて見ることができるよ。さらに、プレイした曲の回数も確認できるのだ。




エキスパートデータもしっかりと閲覧可能！　6コースそれぞれのノーマルとハイパー、計12コースすべての得点を確認することができるよ。

さらにコース内の自己ベストを、コースごとに一曲ずつ閲覧することも可能！




アプリが起動すると、最初にこのカレンダーが表示されるよ。

「カーニバル」の攻略第1弾はいかがでしたか？　なかなかクリアできない曲、譜面をじっくり見てみたい曲など、ほかにも『カーニバル』で攻略してほしい曲があれば、ジャンル名か曲名と譜面の種類（ノーマル、ハイパー、EX）を巻末のアンケートハガキの片隅にでも書いて、ドシドシ送ってきてね。特に載せてほしい部分（小節）が分かっている場合は、ぜひ一緒に書いておいてね！

みんなで参加!!　BEMANIシリーズ総合支援コーナー!!!

# BEAT RAIZING

## beatmaniaⅡDX + GuitarFreaks & DrumMania + pop'n music

今回は、現在開催中のBEMANIファン必見のイベント『BEMANI EXPO』と、ギタドラ×CHOKE SLEEPERのスペシャルコラボライブの模様に加え、前回紹介しきれなかったギタドライブ出演者のコメントなど、夏のBEMANI情報を一気に爆発させるぞ!

夢のコラボレートを的中させろ!

## ビーマニエキスポ開催中!

8月31日より突如登場した企画『BEMANI EXPO』。みんなはもう楽しんでいるかな?　この企画は、BEMANIシリーズの4機種(beatmaniaⅡDX、pop'n music、GuitarFreaks、DrumMania)が合同でいろいろなイベントを催し、プレイヤーのみんなに楽しんでもらおうというのが目的。ここでは、そのイベントの内容を一気に紹介するぞ。ここを読んで、『BEMANI EXPO』を丸ごと楽しもう!

**●BEMANIナンバーズ**

これは、『BEMANI EXPO』のために用意されたスペシャルユニット3組による楽曲が、だれとだれのユニットなのかを予想する『BEMANI EXPO』一押しのコーナー。実際のゲーム機にそれらの楽曲が収録されているので、ぜひプレイして予想してみよう!　組み合わせを的中させた人には、何かいいことがあるかも!?　これは予想しないとソン!

**●ネットラジオ**

星野奏子さんをパーソナリティに、毎回BEMANIシリーズに関わるゲストを迎えてお届けするとてもハートフルな番組だ。BEMANI史上初の「ネットラジオ」というだけあって、毎回レアな話が盛りだくさんだ。まだ聴いていない人はすぐにアクセス!

**●コラム**

これは普通のコラムとは違い、前の人の題名からしりとりでつないでテーマを考える"シリトリコラム"になっているぞ。各アーティストの内面が見え隠れするこのコラムを読めば、もっとアーティストのことが好きになるぞ。

**●ナンバーズプロフィール**

『BEMANI EXPO』に参加しているアーティスト全18名のプロフィールを公開して、アーティストたちを丸裸にしちゃっているコーナー。ここでは代表曲の視聴もできるので、全部聴いて前述の『BEMANIナンバーズ』にも活用しよう!

**●ユルキャラコーナー**

この企画のために考えに考え抜かれたイメージキャラクター「ビーくん」の素顔や今後登場するビーくんの[illegible]などをゆるやかに紹介していくコーナーだ。どんなコーナーになっていくのか、それは君自身の目で確かめていこう。

**●セイヤノヤボウ**

どうういうわけかギタドラの楽曲を作ることになってしまった村井聖夜さん。しかし、実は村井さんギターが弾けないんです……。そんな村井さんが本当にギタドラの楽曲を作れるのか……村井さんガンバレ!

### ビーマニエキスポ公式サイト




### あのアーティストのプロフィールが!!






スペシャル企画
BEMANIナンバーズが
キミを待っているぞ!!

http://www.konami.co.jp/am/bemani_expo/

# 『GuitarFreaksV』&『DrumManiaV』 vs.「CHOKE SLEEPER」 Special Colaboration Live 2005 リポート!(長い……)



## 夢のコラボが実現! Des-ROW×CHOKE SLEEPER!!

ギタドラで人気のアーティストCHOKE SLEEPERとBEMANIシリーズのプレイヤーなら知らない人は居ないというほど人気のDes-ROWが、コラボレーションライブを開催した。8月16日は、そのライブを一目見ようと、多くのファンが東京六本木のヴェルファーレに集まった。

イベントの冒頭では「コナミゲームショー」と題したコーナーがあり、何と桜井零士さんが登場しギタドラをプレイ。また、CHOKE SLEEPERのギター担当TORUさんとドラム担当のKENKENさんも登場し、彼らの楽曲である「Summertime cruisin'」を演奏したり、お客さんとのセッションプレイも行なわれた。また、ギタドラのトップランカー二人(にい氏、CRS_GL氏)による達人プレイでは、ため息が漏れるほどの華麗なプレイが披露され、会場の視線は二人に釘付け。コーナーの最後では、桜井さんが「For Dear」を披露し、「ギタドラに参加するかもしれないので、そのときはみんなプレイしてくださいね」とのコメントを残しファンの歓声を受けていた。

この後は、Des-ROWとCHOKE SLEEPERによる熱狂のステージが繰り広げられた。特に、Des-ROWのステージでは、SHIGE氏との本日限りのスペシャルバンドを結成し、その迫力あるステージに、会場のテンションは最高潮。

続いて登場したCHOKE SLEEPERのステージでは、彼らの最新ミニアルバム"STAY"からの楽曲を中心に披露。ボーカルChuさんのステージパフォーマンスもパワフルで、客席もそれに応えるかのように盛り上がっていた。冒頭の「コナミゲームショー」での「ゲームではCランクだけど、演奏はSSランクなんでよろしく」というTORUさんの発言通り、まさにSSランクのライブが繰り広げられた。

ゲームとアーティストのファンどちらもが満足できるこのようなライブが今後も行なわれることに期待していきたい。















## 遅くなってごめんなさい ギタドライブ出演者コメント紹介!

先月お送りしたギタドライブレポートはいかがでしたか? ライブ終了後に出演者の方々にコメントを頂いたので、ちょっとだけ遅くなったけど紹介するぞ!

●こんにちは。Jimmy Wecklです。ステージの端っこで鍵盤弾いてました。ギタドラはギターとドラムが主役なので、これでイイのだ。今回のセットリスト「バージョン1」楽しんでいただけましたでしょうか。ご声援ありがとうございました。次もよろしく!! (Jimmy Weckl)

●ギタドライブ楽しんでくれたかな? かなり久しぶりのライブだったんだけど皆さんの熱い声援のおかげで気持ちよくギターを弾くことができました! これからも応援よろしくお願いします!(Kozo Nakamura)

●いやー! 楽しかったなー! 人前で、ギターを弾くのは久しぶりで緊張してたんだけど、見に来てくれた人の声援がすごく暖かくて、すごく演奏しやすかったです。みなさんどうもありがとう。これからも応援してくださいね。(泉陸奥彦)

●みなさん、こんにちは! 先日のライブでは"初物"ということで、たくさん声を掛けていただいて、嬉しかったです。この場をお借りして、お礼を言いたいと思います。ありがとう! とっても楽しいライブだったので、またできるといいですね~。(ショッチョー)

●ライブ盛り上がりました!また機会があればやりたいですね! そして今度は皆が参加できるようになればいいですよね! タリラリラリラ~。(Yuei)

●ギタドライブも無事に終わりました。僕らは、見に来てくれた人たちを楽しませようと思っていました。でも何か見に来てくれた人たちが僕らを楽しませてくれた、そんなライブでございました。本当にたくさんのパワーをもらったのでございます。あの日同じ時間を過ごした人たちは、かけがえのない僕らのバンドのメンバーだと思っています。短い時間でしたが、一体になれたことを本当に嬉しく思うのでございます。みんな本当にありがとう! (肥塚良彦)



## フェイバリットナンバーズGd

### ☆"ヒマワリ"の首位復帰なるか!?

首位の"月光蝶"に、『HAPPY SKY』にも収録された"ヒマワリ"が迫る。今後はこの2曲の一騎打ちか!?

| 順位 | 曲名 / アーティスト | ポイント |
|---|---|---|
| 1st | 月光蝶 / あさき | 【167.8pts.】 |
| 2nd | ヒマワリ / RIYU from BeForU | 【107.4pts.】 |
| 3rd | この子の七つのお祝いに / あさき | 【60.4pts.】 |
| 3rd | シナリオ / BeForU NEXT | 【60.4pts.】 |
| 5th | Agnus Dei / あさき | 【40.3pts.】 |
| 5th | Concertino in Blue / 佐々木博史 | 【40.3pts.】 |
| 7th | [illegible] / あさき | 【[illegible]】 |
| 8th | 三度笠ポン太は今日も行く / 菅牧陽子 | 【36.9pts.】 |
| 9th | カナリヤ / nikako | 【33.6pts.】 |
| 10th | Die Zauber flote / わんにゃん パニック2 | 【31.3pts.】 |

## フェイバリットナンバーズⅡDX

### ☆世代交代？ "DoLL"伝説終了！

"DoLL"の連続首位記録に、新曲"EDEN"が終止符を打った！ ほかの新曲も上位を席巻し、世代交代の予感が!?

| 順位 | 曲名 / アーティスト | ポイント |
|---|---|---|
| 1st | EDEN / TЁЯRA | 【207.5pts.】 |
| 2nd | Xepher / Tatsh | 【150.9pts.】 |
| 3rd | DoLL / TЁЯRA | 【75.5pts.】 |
| 4th | SigSig / Kors k | 【47.2pts.】 |
| 5th | CaptivAte～浄化～ / A/I | 【28.3pts.】 |
| 5th | [illegible] / Ryu☆ | 【28.3pts.】 |
| 7th | EMPTY OF THE SKY / AKIRA YAMAOKA | 【23.6pts.】 |
| 7th | Twelfth Style / Tatsh&DAYBREAKERS NEXT | 【23.6pts.】 |
| 9th | ABSOLUTE / dj TAKA | 【21.2pts.】 |
| 10th | SPARK！ / SILVER FOX PRODUCTIONS feat. [illegible] | 【18.9pts.】 |

## フェイバリットキャラクターズⅡDX

### ☆『HAPPY SKY』が順位に影響！

連続首位の彩葉に、新作ムービーで好評を集める士朗が僅差で迫った。新キャラクター、夏天の今後にも期待！

| 順位 | キャラクター | ポイント |
|---|---|---|
| 1st | 彩葉 | 【107.5pts.】 |
| 2nd | 士朗 | 【102.2pts.】 |
| 3rd | セリカ | 【86.0pts.】 |
| 4th | エリカ | 【80.6pts.】 |
| 5th | 夏天 | 【75.3pts.】 |
| 5th | ツガル | 【75.3pts.】 |
| 7th | リリス | 【70.1pts.】 |
| 8th | ニクス | 【59.1pts.】 |
| 9th | ナイア | 【53.8pts.】 |
| 10th | [illegible] | 【43.0pts.】 |

### FAVORITE Numbers

**Gd 1st**
**月光蝶**/あさき 【167.8pts.】

[illegible]カラオケでは必ず歌います！(青森県 羽清アユカさん)／あさき氏は無敵だと、信じ切っております！(静岡県 [illegible]さん)

**ⅡDX 1st**
**EDEN**/TЁЯRA 【207.5pts.】

[illegible]"DoLL"や"ULTiMATE"を超えた！(三重県 BLUE君)／曲もムービーも、思わず感涙してしまいました(笑)。(静岡県 紫桜さん)



### FAVORITE characters ⅡDX

**1st 彩葉** 【107.5pts.】

[illegible]『HAPPY SKY』でもついて[illegible]ます！(埼玉県 N君)／これからも頑張れ～(岡山県 はんぞー君)

## INFORMATION from BEAT RAIZING

**フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中！**

安定かと思えば次号ではまた大逆転劇、毎月の順位変動から目が離せない「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ」に、ぜひ皆さんも投票で参加してみてください！

「フェイバリットナンバーズⅡDX」では、長きに渡って首位を動かなかった"DoLL"が、HYPER J-POPの後継曲"EDEN"にその座を譲り、また「キャラクターズⅡDX」でも新キャラクター・夏天がランクインしています。これからはランキングも、『HAPPY SKY』の青色一色の時代になるのでしょうか？

「フェイバリットナンバーズGd」では、独走する"月光蝶"と、"ヒマワリ"の激突に要注目。二大人気曲対決の結果やいかに!?

投票は本誌巻末のアンケートハガキの自由欄で、各部門ごとに1位から3位まで、全部門同時に投票可能です。今月も投票してくれた方にのみ抽選権がある、豪華賞品を用意しています！




右ページでも触れたギタドラアーティストたちの直筆サイン入りの超レアなキャップをプレゼント。欲しい人は今すぐ投票しよう！

## 古川"good-cool"竜也の グッとくるはなし

第十五回

何かを暗記しなければいけないとき、皆さんはどうしていますか？

たとえば、ある文章を暗記しようとする場合、多くはそれを何度も黙読して頭の中で繰り返すという行動を取ると思います。このやり方でも、時間をかけて相当な回数をこなせば何ら問題ないのでしょうが、たいてい何かを暗記しようとするときは、タイムリミットに追われている状況にあるものですよね。そんなとき、僕が活用しているのは「同時に複数の動作をして暗記する」という方法です。

まずは暗記したい文章を読みながら、それをノートに書きます。この「書く」という動作をしているときに、それがペンを動かしている手の感触や、自分が書いた字の形状といった情報としてインプットされます。このとき、それを声を出して読み上げると、喋っている感覚とともに、自分の声が音としてインプットされるので、より効果的です。こうすることにより、ただ単に「読む」というだけだった行為が、「読む」、「書く」、「見る」、「話す」、「聞く」といった多面的な行為へと変化しました。要するに、脳が記録したものを思い出そうとする時の手がかりを、なるべくたくさん用意してあげるといいのです。

ちょっと分かりづらいと思いますが、好きな歌があって歌詞を覚えたいと思ったときに、歌詞カードを何度も熟読するより、カラオケで実際に数回歌った方が楽に覚えられるのと原理は同じです。次に、暗記を完璧にするためにオススメなのが「一度中断する」という方法です。しばらく前述の複数動作を取りながら、集中して暗記をします。自分であらかた覚えたかなと思ったら、一度中断して全く別のことをしてみましょう。テレビを見たりするのもよし、友達と電話で話したりするのもいいでしょう。この時に、暗記していた内容について考えてはいけません。一時的に完全にそれから離れることが大事です。そうしてしばらくたった後に改めて暗記したことを思い出してみましょう。すんなり出てくる部分と、穴埋め問題のように空白になっている部分がありますね。この虫食い状態の部分がまだ脳にインプットされていないトコロなので、今度はそこを集中的に暗記します。逆にすんなり出てきた部分は、もう格納済みなので、そこに時間を割くのはビミョウに無駄だったりするのです。

複数の動作を絡めながら暗記をし、一時中断してまた暗記。これを数回繰り返して覚えたモノは、まるでROMのように焼き付いて、長い期間出し入れが自由になるのです。皆さんも、勉強やお仕事の場面でぜひ試してみてくださいねっ♪



古川"good-cool"竜也さんに、コラムのご意見やご感想、励ましのお便りを募集しています。
[illegible] 東京都千代田区三番町6-1 (株)エンターブレイン アルカディア編集部 [illegible]

# 君は「不死身の男」になれるか？







# COBRA THE ARCADE™

世界中で愛されている不朽の名作コミック『COBRA』の冒険が、ガンシューティングで再現される!不死身の宇宙海賊コブラに近付くべく、基本から頭にたたき込んでいこう。

**コブラ・ザ・アーケード**
- ■メーカー：ナムコ
- ■ジャンル：ガンシューティング
- ■操作方法：ガンコントローラー+ペダル
- ■発売日：2005年11月中旬予定
- ■使用基板：SYSTEM256+HDD



Text：カイゼルちくわ

## サイコガンをパワーアップ

プレイを続けるとたまるサイコポイント。これが一定値に達すると、サイコショットの最大ロック数、威力、ロックオン範囲のどれか一つを強化できる。より使いやすく改造しよう！




ゲームスタート時は3カ所しかロックできないが、サイコポイントによってそれを増やすことが可能だ。ちなみに最大ロック数は8。

## 二人同時プレイで、さらに無敵!?

通信でつながった筐体が二台ある店舗で二人でプレイする場合、2P側プレイヤーはレディとなり、コブラとともに戦う。







## 限定デザインのスペシャルカードを二枚一組で500名にプレゼント！




本作では「サイコガンカード」を使えば、クリアしたストーリーやサイコガンのパワーアップといった情報を保存できる。そこで今回はサイコガンカードを500名にプレゼント！　はがきに住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、198ページのあて先で「コブラ」係まで送ってください。当選者は発送をもって発表と代えさせていただきます。

※発送は発送は11月中旬以降になります。



## 「サイコショット」を使いこなせ！

従来のガンシューティングと同じ狙い方では、人間離れした速度で動く敵には追いつけない。まずは、気配さえつかめば目を閉じていても当たる、サイコガンの使い方をマスターしよう!

### 1.トリガーを引いたまま相手をロックオン

トリガーを引いたままの状態でガンコントローラーを画面に向けると、緑色のマーカーが表示される。このマーカーを敵に重ねると、ロックオンが完了するのだ。



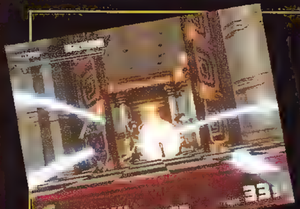




### 2.トリガーを離す!

トリガーを離せば、ロックオンした敵すべてにサイコショットが炸裂。固い敵には重ねてロックオンしよう。ショットが連続ヒットして大ダメージだ!





### レディのサイコショットはコブラとは性能が違う？

レディの銃「レディガン」は、左写真のようにサイコショットが分裂し、複数の敵へと同時に着弾する。コブラとは性能がほんの少し違うことを覚えておこう。

### サイコショットに頼りすぎると……？

便利なサイコショットだが、ゲーム中には効かない敵が登場するため、頼りすぎは禁物だ。また、得点を稼ぐなら、使わない方がいい場合も……!?

**はみ出しタートル号** 今回、ナムコ様のご厚意によりプレゼントされるサイコガンカードは、五回しか使用できないものの、いきなりパワーアップした状態のサイコガンが体験できるというお試しバージョンのカード。名前は「アルカディア」になっているので、本格的に冒険を始める時には、ぜひ自分の名前のカードを作ってプレイしてくれ!



# STORY 1 摩天楼の影
## ～SHADOW OF CASINO TOWER～

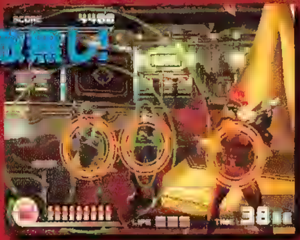
うわさのカジノビルに素通りはないぜ、とばかりに乗り込んだコブラだったが、そこは海賊ギルドの幹部「ジプシードッグ」の管轄下だった。派手な出迎えを受けるも、不敵な笑みを浮かべてサイコガンを引き抜くコブラ。不死身の男は、この程度では動じない!

## ギルド相手に遠慮は無用!



### AREA 1 カジノ

スロットやルーレットが立ち並ぶ間を縫って、コブラとレディが駆ける! 出てくる相手は、どいつも小者ばかりだ。



### サイコショットに敵無し!

最初のステージということで、命中弾を撃ってくる赤い敵以外はザコ。赤い敵だけは即座に倒すとして、あとはサイコショットの練習台にでもしてしまおう。



この浮遊ステージは数発撃ち込むと大爆発し、上に乗っている敵を一掃できる。気になる場所はどんどん撃ちまくれ!

### ノーマルショットで壊せるものが……?

少し慣れてきたら、カジノ内にあるものをノーマルショットで撃ってみよう。サイコショットでは壊せないがノーマルショットで壊せるというオブジェクトは、これ以降もかなり出てくるぞ。

### AREA 1 BOSS サイバーウルフ & ジプシードッグ

CYBER WOLF&GYPSY DOG





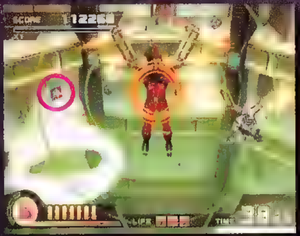

初のボスだが攻撃は読みやすく、サイコショットを連射すればあっという間に倒せる相手。サイバーウルフは目立つ場所で立ち止まった時、ジプシードッグは銃をこちらに向けた時が攻撃のサインなので注意しよう。

## 武装ヘリを蹴散らせ!

### AREA 2 カジノタワー



ビルの外壁を、屋上を目指し昇っていく。武装ヘリはサイコショットで、撃ってくるミサイルと合わせて撃ち落とせ!



### 隠しアイテム!?

写真の左側をよく見ると、見覚えのある懐かしいキャラクターのパネルが! 条件を満たすと、このようにアイテムが手に入る!? その効果は謎だが……。

### AREA 2 BOSS クリスタルボウイ

CRYSTAL BOWIE



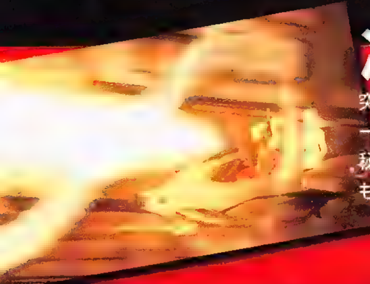



ビルの屋上で待っていたのは、永遠の宿敵クリスタルボウイ! 殺し屋であるヤツの右腕は、危険な凶器の塊だ。右腕をこちらに向けられたら、迷うことなく身を隠せ!



### 奴にはサイコガンが効かない!!

特殊なボウイの体には、いかなる光線も無効。弱点の頭部に、ノーマルショットを撃ち込め!



### 次回予告

突如コブラの前に現れた謎の美女「ジェーン」と、その姉妹の背中の刺青。その秘密を求め、コブラは次女キャサリンのもとへ! この続きはSTORY2で……。

**また会おう!**

**はみ出しタートル号** STORY1から登場している、コブラの永遠の宿敵クリスタルボウイ。特殊偏光クリスタルの身体を持ち、いかなる光線も屈折させて無効化してしまう強敵だが、原作では骨董品級の拳銃・パイソン77の鉛玉と、機転を利かせた最後の攻撃でコブラが勝利した。本作ではとにかく右手を向けられたら即、隠れるのが定石。赤い命中弾を撃たれてから避けるのは難しいぞ。

# ガルーダの「覚聖」はさらなる先へ——



エスプガルーダII
ESPGALUDA II


Text:カイゼルちくわ

エスプガルーダII
■メーカー：ケイブ
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー+3ボタン（予定）
■発 売 日：2005年秋予定
■使用基板：—

**9月のAMショーに出展され、その全容が見え始めた『エスプガルーダII』。今回は主人公たちのイラストと、ショーバージョンで確認できた内容の一部を紹介しよう。**

## 前作から三年後の物語



本作の物語の舞台は、『エスプガルーダ』の戦い（シンラ大戦）から三年後の世界だ。

世界に覇を唱えんとしたシンラの王・ジャコウとともに失われたはずの禁断の技術、「聖霊機関」。その聖霊機関を蘇らせた大国「ソーマ」の侵略戦争が、世界を破滅へと導いていく。

敵を一掃しているのが、聖霊機関の完成形、「輝羽」の実験体となった悲劇の少女、アサギだ。シンラが作り上げたガルーダを数段上回る力を持った彼ら実験体は、右側の写真のように強大な敵としても、主人公たちの前に立ちはだかる。




## ASAGI PROLOGUE

月の綺麗なある夜、聖霊機関の実験体であった少女【アサギ】に聖霊の力が舞い降りようとしていた。
……聖霊はささやきかける。
「僕が助けてあげる……」

---

ワッと、小さく驚きアサギは目を覚ました。
「今のは何……、夢？　……アタシ眠ってたのね……で、ここはいったいどこかしら……」
アサギの眼前に今まで見たことのない扉があった。ドアノブに手を伸ばし、一気に開く。
「この子供たちは……」
そこには積み重なるほどの亡骸が、場違いなほどに捨ててあった。
「し、死んで……る？　……これが実験体の失敗作の末路……アタシも実験体だったのよ……ね……」
**聖霊**　「分かったぁ～？」
**アサギ**　「あなたは……もしかして……せ、聖霊？」
**聖霊**　「そぉだよぉ……君の中で生きてるんだぁ……」「これ見てぇ……」
聖霊の記したところに、知らない街の映像が浮かぶ。
「この街にアサギと同じような人がいるんだよぉ。あの人たちと協力すれば……行こぉ！」



# 覚聖



ガルーダが聖霊の力を解放し、性格はおろか性別も違う「もう一人の自分」に変身する能力、「覚聖」。本作でも、主人公たちのこの能力は健在のようだ。
ショーバージョンでは、覚聖中は敵弾が遅くなるなどの基本的な性能に変わりはなかった。ただし覚聖中のショットの形態には、かなりの変更が……？

アゲハ



タテハ

# 絶死界



ショーバージョンでは、覚聖中に敵弾を遅くする「覚聖死界」のさらに上をいく能力、「覚聖絶死界」が確認できた。能力を展開している間は敵の攻撃がより激しくなるという、稼ぎに重要な能力に見えるが……。はたして、その全容やいかに？

## AMショーバージョンインプレッション

ここでは、9月のAMショーに出展されたバージョンをプレイしてみたインプレッションをお届けします（製品版では仕様が変わることがあります）。

システムの方はほぼ前作と同じで、強力だけど移動速度が下がる「レイピア」と通常のショット、そして「覚聖」を使いこなすという基本はそのままのようです。

キャラクターの方ですが、前作から引き続き登場のアゲハとタテハは姿も声もより大人びて、覚聖中のショットの性能がかなり変化していました。特にタテハは、覚聖中のワイドショットが全部一点に集中するのが圧巻！　アゲハも覚聖中の前方への攻撃がかなり強力になり、前作よりも使いやすくなっていました。新主人公アサギは、移動速度はかなり遅いものの、覚聖中・非覚聖中の両方で強力なホーミング攻撃を備えており、非常にプレイしやすいキャラクターでした。彼女にはオプションらしきものがあるのですが、よく見ると……？

そして最も気になった、新システム「覚聖絶死界」。使用中は覚聖カウンターがすごい勢いで減りますが、使うと得点が劇的に変わりました。使いどころを考えるのが、非常に楽しそうです！





タテハの覚聖中ショットが、一点に集中している!?(下写真)　ほかにも1面ボスがまだ幼い少年で(左写真)、最期に意味深な単語を叫んだり……。気になる要素は、数え切れないほどあります！

# 続報を待て！

# プレイヤーたちに磨かれ続けた名作FPSがついにアーケードに!!

# COUNTER STRIKE NEO

カウンターストライク ネオ



カウンターストライク ネオ
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：FPS（ファースト・パーソン・シューター）
■操作方法：キーボード+マウス
■発売日：2005年10月下旬予定
■使用基板：ナムコ　システムN2



幾万のプレイヤーが遊び、その意見とともに進化し続けてきたFPSがアーケードに登場！　ゲーセンの常識が今、覆される!?

Text：カイゼルちくわ

**FPSとは!?**
First Person Shooter（一人称視点シューティング）の略。キャラクターの視点を再現した3D画面で、マウスを使って視点を移動し、全周囲の視界を体感できるシューティングゲームのこと。

## 10 vs 10の全国対戦を、仲間と戦い抜け！

『カウンターストライクネオ』では最新の通信技術を利用し、なんと最大10人対10人のリアルタイム全国対戦が可能！　珠玉のゲームバランスと、初心者でも安心のゲームシステムがこの常識外対戦を実現したのだ。

### まずは、「トレーニングモード」から！

本作を遊ぶには、まず「トレーニングモード」で腕を磨くのがオススメ。たかがトレーニングと甘く見ることなかれ、仲間との同時プレイも可能な本格的ミッションが楽しめるぞ！



### 大人数バトル 傭兵戦モード

全国最大20人での対戦モード。レベルマッチングで自分と同じ腕前の相手と、攻守に分かれての大規模対戦が楽しめるぞ！

### チームバトル 部隊戦モード

全国通信で、仲間と作る「クラン」（チーム）同士の真剣勝負が楽しめるモード。仲間同士のチームワークが試される！






### 専用IDカードで、世界が広がる！

本作では専用のIDカードで、プレイヤーの所属クランや戦績を記録するほか、使用可能キャラクターを増やしていくことも可能。全国ランキングにその業績を刻め！

## 実験店舗LEDZONE（レッドゾーン）で蓄積されたノウハウがここに！

2003年4月より、本作はナムコの実験店舗"LEDZONE"で試験稼動を続けてきた。そうして実地試験で得られたノウハウがさらに本作を進化させ、アーケードに最適の形態を生み出している！

### 操作はマウスとキーボードで!!

アーケードゲームとしては異色の操作デバイスだが、やはりFPSの操作方法はマウス無くしてはありえない、というのが導き出された答え。チャット機能やワンタッチコマンドを生かすためのキーボードも健在だ。



豊富な武器もキー一つで、一瞬で選択可能。ほかの入力機器ではできない芸当だ。





©2005 Valve Corporation.

# 全世界を席巻した怪物的FPSが最新の技術で新生する――

「撃ちまくる」FPS（First Person Shooter）が主流の時代に、ドラマティックな演出でもって世界中を驚がくさせた歴史的名作、『ハーフライフ』。その最新作『ハーフライフ 2 サバイバー』が、タイトーの最新ハード技術でアーケードに降臨する。

NESYS TAITO NET ENTRY SYSTEM + TAITO TypeX+ + TXSURROUND



©2005 Valve Corporation.

**HALF-LIFE 2 SURVIVOR**
■メーカー：Valve Corporation／タイトー
■ジャンル：FPS（1人称シューティングゲーム）
■操作方法：未定
■発 売 日：未定
■使用基板：TAITO TypeX+（プラス）


※掲載内容はすべて開発中のものであり、改良のため変更される可能性があります。

Text：カイゼルちくわ

この今までに無いほど美しい背景が、そのままゲームの中で舞台を演出していく。最新のハード技術があってこそ初めて実現可能となった、今までの基準を一蹴する画像レベル……、この背景画像だけ見ても、その高度な水準は想像に難くない。

# HλLF-LIFE 2 SURVIVOR



## アーケードならではのプレイモードを搭載!!

原作を追体験できる「ストーリーモード」のほかに、店舗間でのチーム対戦が可能な「バトルモード」、一人や複数人で協力してミッションに挑むなど、本作にはNESYSのリアルタイム通信機能を最大限に生かしたモードが存在する。その規模は、まだ謎のままだが……？



©2005 Valve Corporation.

## NESYSカードでキャラクター作成が可能!!

本作では、NESYSカードを使ったキャラクター作成システムの存在が原作とは異なるところ。各ジョブならではの能力やグラフィックのほか、アーケードオリジナルの武器も用意されているらしい。各モードの戦歴も記録され、筐体ランキングやWEB機能で詳細データの確認も可能か!?

## さらなる詳細は、続報にて――

# 稼動開始！　クリアに近付くワンポイント攻略

## レコ姫とカブタンの「虫姫たま」Q&A

**レコ姫**：むー！　なかなか先の面に進めないんだけど？
**カブタン（の心の声）**：大丈夫！　ちょっとしたコツがあるんだ。
**レコ姫**：そんな物知りなら、玉に埋もれたりしないでよぅ……。




今回は、本作の攻略に役立つ豆知識を伝授。これでクリアも、らくしょーらくしょー！

Text:ちくわ

**パズル！虫姫たま**

| | |
|---|---|
| ■メーカー | ケイブ／AMI |
| ■ジャンル | パズルゲーム |
| ■操作方法 | 8方向レバー |
| ■発売日 | 2005年9月（稼動中） |
| ■使用基板 | ― |



### ジャストフィットってなに？

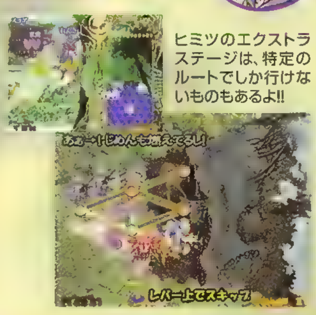
玉を二つの玉の間に、ぴったり落とすと発生するボーナスのことだよ。少しでもずれると、「Fit」になっちゃうから注意してね。ジャストフィットの回数が100たまると、何と！　ライフが一つ増えるんだ。ジャストフィットを意識してプレイしていれば、先の面にも進みやすくなるよ。あと、「？」玉の中には一気にジャストフィットを10、20と増やしてくれるものもあるよ!!




ジャストフィットを意識すれば、意外と早くエクステンドが可能！

### ルートはどういう条件で分岐するの？

画面の上の方に、玉を撃つたびに「上ルート」「下ルート」って表示が出るよね？　面をクリアしたときにこの表示がどちらだったかが、ステージの1～5面でカウントされていって、次のステージでは「上」と「下」のうち、出た回数が多かった方のルートに進んでいくのさ。ちなみにルートによっては、得られる得点に差が出たりヒミツの面があったり……？




ヒミツのエクストラステージは、特定のルートでしか行けないものもあるよ!!

### カウンターってどう使えばいいの？

バネをあらかじめ引いておいて、玉がバネの上に落ちる前に打ち出すことをカウンターというんだ。カウンターで玉を打ち出すと、スコアと威力が2倍になるよ！　邪魔なコハク玉を一気に壊したり、ボス戦で2倍のダメージを与えることができたりとお得だよ。特にボスは特徴的な動きをするから、カウンターを使って、少ないチャンスをものにしていきたいね。




たとえばこのボス戦では、子アメンボがジャマ！　こんなときにも、カウンターで放った玉を当てれば、一気に蹴散らすことができるよ。

### 特選！ レコ姫ボイスリスト

| 状況 | ボイス |
|---|---|
| ステージスタート | いくよ！　キンイロ！ |
| 通常時 | ふんふんふふ～ん♪ |
| 一連鎖 | ひとつ／よしっ／うんっ／ひとつめ／ほいほい／やった |
| 二連鎖 | ふたつ／ふたつめ／それ～／どうだー！／わたしだって |
| 三連鎖 | みっつ／へいっ／てや／これくらい |
| 四連鎖 | よっつ／よゆーよゆー／てやああぁ／できるんだから！ |
| 四連鎖以上 | やるなあ／そんなことより／レコにおまかせ！／楽勝だもん♪／うまい／たくさん／ん？　いっぱい！ |
| ピンチ（小） | むむむむ……／すぐ立て直せるもん！ |
| ピンチ（中） | も、もう……！／まだ平気だもん！／大変だよキンイロ～ |
| ピンチ（大） | ありゃ～……／だ、だいじょぶかな…… |
| ステージクリア | もう安心だよ／あぶなかったね～／あははっ……らくしょーよねー／あははは……よかったね！ |
| ミス | キャアーーー！／あぁ～もうダメ～／そんな～頑張ったのに～ |

### レコ姫ファン必見！ レコ姫資料館






全世界20億人のレコ姫ファンと、姫さまが大好きな森の甲獣の皆さんのために、劇中でレコ姫がサクレツの実を投げるレアなアクション全図解と、ボイスリスト（の一部）を公開！　漢たるもの、ボリュームを最大にして聞き入るべし！

# あの人気シューティングゲームが早くもPS2に登場！



初代『雷電』がアーケードに登場してから15年。今なおファンに愛され続けてやまない、傑作シューティングシリーズの集大成がここにある……。

# 雷電 RAIDEN III






雷電III
■メーカー：タイトー
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■価格：6090円(税込)
■発売日：2005年9月22日発売
■対応機種：プレイステーション2



## ショットをバリバリ撃ちまくれ!!

本作品のたいご味は、なんといってもショットを撃ちまくる爽快感にある。画面全体を覆いつくすほどの弾を放つバルカンに、破壊力抜群のレーザー、そしてすべての敵を貫通するプロトンレーザーの三種類からなるメインウェポンと、サブウェポンおよびボンバーを駆使して迫り来る敵たちを撃破せよ！



前方の敵に対して無類の強さを発揮するレーザー。……可欠な武器に。



……ズではおなじみの……も……。オー……

## 家庭用ならではの新モードが満載！

ファン待望の『雷電』シリーズ最新作が、豊富なオプション機能を搭載しプレイステーション2（以下PS2）に登場！

PS2版では、対ボス戦のみをプレイできる「ボスラッシュモード」や、一度クリアしたステージをいつでもそのステージの初めからプレイすることができる「スコアアタックモード」を新たに収録。

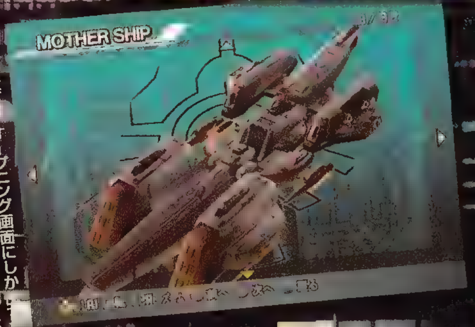
さらにオプションモードを使用すればゲームの難易度や残機、ボムの数などを自由に設定可能。コントローラーのボタン配置も変更できるので、自分のやりやすい環境でプレイできるのだ。

そしてこのPS2版オリジナルで、一番注目したいのがリプレイ＆ギャラリーモード。ここではゲーム中に登場する戦艦や戦闘機などの設定原画を鑑賞できるのだ。収録されている原画は細部まで描かれているので、一見の価値有りだ！

また、リプレイモードでは自分のプレイを保存し、再生できる。この機能を使えば、敵の出現位置やパターンを確認できるので、ク……




「雷電III」……の世界観が堪能できる……＆ギャラリー……デザイナー自ら……んだ細かい……にも注目せよ！




ゲーム中でオープニング画面にしかないマザーシップも、あらゆる角度からじっくりと眺めることができるのだ。



各ステージの……登場するボスラッシュモード。息継ぐヒマが無いほどのスリリングな戦いが展開される！

## ダブルプレイモードにチャレンジしよう！

ひとつのコントローラーで二つの機体を同時に動かしてプレイするテクニカルなモード。今までにない斬新な操作感覚をぜひお試しあれ！



初めのうちは難しいけど、慣れてくるとこれが実に面白い！ お薦めです。









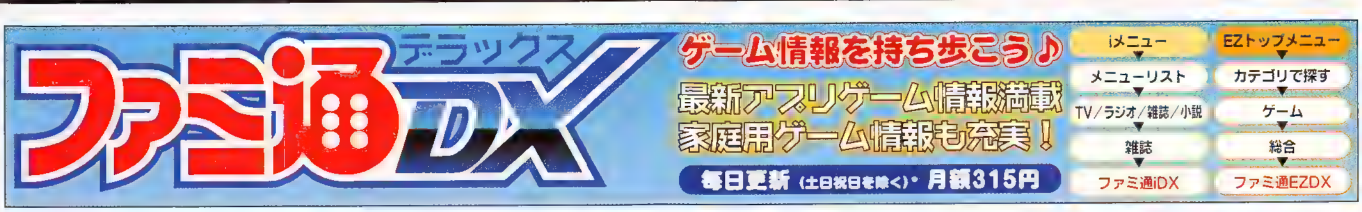













enterbrain
株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555(代表)
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆ E-mail：cs@ascii-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

今月は、アミューズメントマシンショーに出展されたオススメプライズを一挙紹介！ また、10月登場アイテムには早くもクリスマス関連グッズがお目見えだぞ。

# プライズ・ワンダーランド

アイコンの見方

- 袋タイプ 中身によって重心が異なるので、注意しよう。
- ぬいぐるみ 頭部とのくびれた箇所が狙いめ。
- 箱タイプ 箱頂の穴か、フタの隙間を狙おう。
- 吊り下げ箱タイプ コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。
- 吊り下げラベルタイプ これらラベルを正面から挟むように。
- 吊り下げラベル長細型 細目なので本体も狙える。わりと簡単。

## 3 甲虫王者ムシキング～森の民の伝説～スーパージャンボぬいぐるみ

セカ・10月下中登場・3種

### 光沢のある生地はさながら外骨格！



アニメに登場する甲虫のなかでも人気が高い、カブトムシ、オウゴンオニクワガタ、マンディブラリスフタマタクワガタがビッグサイズのぬいぐるみになった。全長約35センチの巨体は、これぞまさに"ムシキング"！

## 1 パチスロ北斗の拳 貯金箱Vol.3

セカ・10月上旬登場・2種

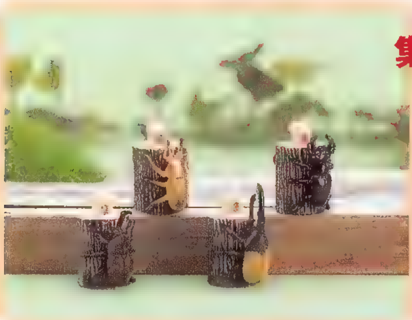
### お前はもう、回している……



実際にリールを止めて遊べる「パチスロ北斗の拳」の貯金箱もいよいよ第3弾。コインを入れてボタンを押すと、リールが回転するぞ。なお、液晶部分を自分好みにカスタマイズできるシールが付属している。

## 4 甲虫王者ムシキング～森の民の伝説～木のぼりプチフィギュア

セカ・10月上旬登場・4種



### 集めて楽しい甲虫フィギュア

『ムシキング』の中でも人気の高い、カブトムシ、オウゴンオニクワガタ、ヘルクレスオオカブト、タランドゥスツヤクワガタなど、4種類の甲虫がフィギュアになった。台座のジョイント部分を連結させると、トーテムポールのように積み上げられるぞ。

## 2 新世紀エヴァンゲリオン ハイグレードホワイトクリスマスフィギュア

セカ・10月中旬登場・2種



### こんなサンタならいつでも大歓迎！

2002年の10月に登場し、プライズ業界の話題をさらった至高のフィギュアが装いも新たに復活！ 綾波とアスカの、ホワイトクリスマスにちなんだ純白の衣装や、魅惑のセクシーポーズから、もう目が離せない！

## 第43回アミューズメントマシンショー 新作プライズリポート

今年も行ってきましたアミューズメントマシンショー!! 会場では、来年の1月～3月に登場する多数の新作アイテムが展示されていたぞ。数ある逸品の中で、編集部が選んだオススメアイテムを紹介しよう!!

### 2006年2月 バンプレスト



ガチャピンと「ガッチャマン」の夢(?)のコラボレーションが実現。頼りなさそうなムック博士がいい味出してます。

**科学忍者隊ガッチャピン ぬいぐるみ ～ガッチャピン誕生編～**

### 2006年1月 バンプレスト



**ケロロ軍曹 ボールペン**

ケロロ軍曹たちが地球人に変装するときに使う「ペコポン人スーツ」姿のフィギュア。頭部を外すと、中には何とボールペンが！

### システムサービス



リラックマやコリラックマの冬を過ごし方をモチーフにしたぬいぐるみ。土鍋や湯たんぽを抱えた姿がとってもキュート！

**リラックマ ぬいぐるみBIG だらだら冬だより Part2**

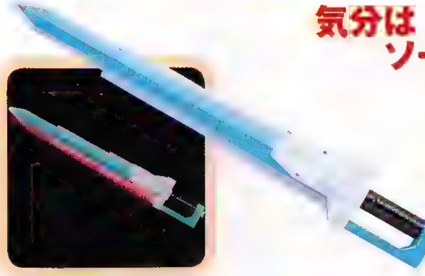
## 6 機動戦士ガンダムSEED DESTINY シン&レイDXフィギュア
バンプレスト・10月上旬登場・2種



### その手につかむ"運命"は?

ザフトの若きエース、シン・アスカと、レイ・ザ・バレルの精巧なフィギュア。風にたなびく赤服が躍動感を演出している。二人の台座を組み合わせると、ザフトのエンブレムが完成するのだ。

## 5 機動戦士ガンダムSEED DESTINY ライト付ソード
バンプレスト・10月中旬登場・1種



### 気分はソードインパルス!

ソードインパルスガンダムの必殺武器、対艦刀エクスカリバーが何とプライズになった。ボタンを押すと、刃のレーザー部分が赤く光るぞ。ちなみに2本そろえれば、劇中のように連結させることも可能なのだ。

## 9 ドラゴンボール 音声反応伸びろ如意棒ビッグペン
バンプレスト・10月下旬登場・1種

「ドラゴンボール」の如意棒を模したペン。通常は長さが35センチほどだが、音声に反応して最大50センチまで伸びるぞ!



### 伸びろ如意棒!

## 8 仮面ライダーヒビキ フィギュア&バイク ～仮面ライダーイブキ疾走編～
バンプレスト・10月中旬登場・2種



遠距離攻撃を得意とする音撃戦士・イブキが、愛車の「竜巻」とともにフィギュアになったぞ。

## 7 ケロロ軍曹 ぬいぐるみ ～ウィンター ver.～
バンプレスト・10月上旬登場・5種



ケロロ小隊のメンバー五人が、クリスマスパーティに参加!? 各隊員のキュートな仮装に注目せよ。

## 11 TO-FU親子 マグカップ&ミルクピッチャー
タイトー・10月中旬登場・2種

### ぜひ親子で使いたい!

転ぶと顔が崩れてしまう、デンジャラスな家族「トーフ親子」のマグカップ。ビッグサイズの「オカントーフ」か、「ムスコトーフ」と「ベビートーフ」の組み合わせの2種類がアソートされている。四角い形がとてもシュールだ。



## 10 B.PostPet ヘッドフォン
タイトー・10月下旬登場・2種

### オシャレで超実用的!

ストリート系ブランド「B.PostPet」のロゴがデザインされた、クールなヘッドフォンが登場。大口径の40mmドライバーとターボサーキットにより、迫力の重低音が満喫できる。夜中に家でゲームをするときなどにオススメだ!



## 今月のプレゼント

今月も各メーカーさんからプレゼントをゲット! ご希望の方は68ページのプレゼントコーナーを見て、ふるってご応募ください!!

- 甲虫王者ムシキング ～森の民伝説～ スーパージャンボぬいぐるみ 3個セットで5名様
- 新世紀エヴァンゲリオン ハイグレードホワイトクリスマスフィギュア 2個セットで3名様
- 機動戦士ガンダムSEED DESTINY ライト付きソード 2名様
- 機動戦士ガンダムSEED DESTINY シン&レイDXフィギュア 2個セットで2名様
- ケロロ軍曹ぬいぐるみ ～ウィンター ver.～ 5個セットで1名様

## 2006年3月

セガ

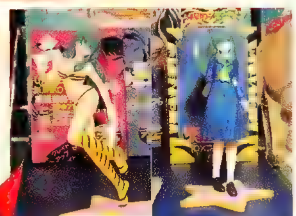


TVシリーズでは設定上ありえなかった「春」をフィーチャーした「エヴァ」フィギュア。さわやかな春の空気を感じさせる逸品だ。

### 新世紀エヴァンゲリオン エクストラフィギュア～薫る春風～

### うる星やつら DXフィギュア

有名ラブコメ漫画「うる星やつら」のラムがフィギュアになった! おなじみの虎縞ビキニと、セーラー服バージョンの二種類があるぞ。



バンプレスト

### スペースインベーダー LCDゲーム

昔懐かしのテーブル筐体型LCDゲーム。何と実際にプレイができるぞ!



タイトー

迫力満点のバトルシーンがプリントされたショルダーバッグだ。

セガ



### 甲虫王者ムシキング ～森の民の伝説～ ショルダーバッグ



# ワンダーフェスティバル 2005［夏］リポート act1

8月21日(日)に東京ビッグサイトで開催されたワンフェス2005［夏］、今回は前編をお届けします。バラエティー豊かでいて、近年希に見るハイクオリティーさ！

## 立体貴族
### ～俺たち・ムッシュ～

お子様の情操教育にも役に立つ、立体造形物に慣れ親しんじゃえよ！ と声高らかに宣言しつつも、2カ月ぶりのご無沙汰でした、「立体貴族」の始まりでプモ。

今回はサマァシーズンの定番、「ワンダーフェスティバル」の新作キットたちをご紹介。これらのナイスアイテムはお店では買えないので、興味を持ったアナタは実際にイベントへと足を運んでくれよ！ 行動してくれよ！（サンボマスター風に読むといいだろう）

Text：田渕健康





















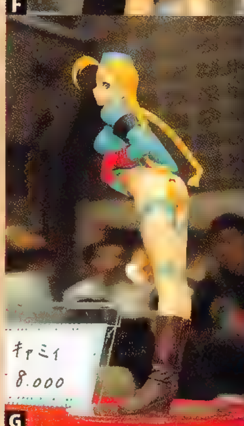
















**A·F·G　イングリッド**（『カプコンファイティングジャム』）／**キャミィ**（ストリートファイター ZERO シリーズ）／チェリーブロッサム／「重心バランスに凝ってみました。あとツンデレちっく？(イングリッド)」「三つ編みが大変でした。Tバックは難しかったです(キャミィ)」／（編）表情とポージングのかわいらしさは会場内でもピカイチだったチェリーブロッサム作品。開場とともに速攻完売というのもうなずける出来栄えといえましょう。

**B　真鏡名ミナ**（『サムライスピリッツ零』）／戯組／「ポーズがなかなか決まらず苦労しました。今後も、今回のミナをもっと作り込もうと思います」／（編）前回のワンフェスから人気アイテムとなっているミナ。今回も大人気！

**C・E　レイレイ**（ヴァンパイアシリーズ）／モデラーズ・ハイ／「彩色時、黄色の部分の彩度を上げるかどうか悩みました。目がお気に入りです」／（編）完成度の高さで注目を集めていた作品。コメント通り、目力がすごいのです。

**D·H　ハガネ**（『戦国ブレード』）／cerberus projekut／（編）ここにきてハガネの立体化！ その目の付けどころにドリームジャンボな心意気を感じる・・・ぜ！ 実は海外から参加されてたディーラーさんなのでした。

**I・K　ギル**（『ドルアーガの塔』）／**ビックバイパー、ザブ、ヴァンダー、ジャンパー**（グラディウスシリーズ）／おてんぷんぷん／「次回は頑張ります！」／（編）シャープな立ちポーズもりりしいギルと、シューターおなじみの「一撃死な奴らセット」と名付けられた男気アイテムがシビーよ。マシシビー。

**J·L　アテナ**（『アテナ』）／KAZYA／「ドット絵から自分なりに解釈して作りました。思い入れのある作品なので、イメージを崩してなければ……と思います」／（編）一目で造形師が分かる特徴的な作風は、依然として健在です！ キャラの造形はもちろん、武器と防具も作り込まれていて、ボリューム感満点のアイテムなのです。

※データはキャラ名（登場作品）、サークル名、「」の中は作品を手掛けられた原型師様のコメントです。
酷暑＆お忙しい中、ご協力ありがとうございました！

立体貴族　酷暑の中開催されたワンフェス2005［夏］。来場者数も半端無く大量で、アルカデ取材班が取材中に死を覚悟したという逸話も残されているほどです（本当）。次回の貴族では、ワンフェス後半パートのご紹介と、久々にゲセっ子ピンキーズが帰ってくるかもしれません。アーケードゲームキャラをモチーフとしたオリジナルピンキー投稿は随時受け付け中です。よろしぶ！

# KOFッ子 PLANET

今号のイラスト一等星

『KOF XI』の情報が次々と報じられて、KOFファンの期待ゲージはMAX！ そんな新作への想いを投稿に込めて、KOF星人の集うコーナー「KOFッ子PLANET」に向けて発射するしかないでしょう！ そんなこんなで、今回の一等星イラストは愛媛県 蜂子さんのまりんDボタンカラーッ。イラストのように今回もまりんは天真爛漫に張り切ります！ 背景もジョオウバチっぽくてよし！ 画面狭しと暴れよう！

Text:福田倫太郎




## サイコソルジャージャンボリー

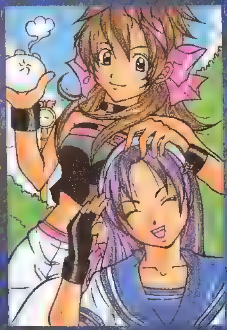
ケンスウの復帰、桃子の参戦で「頑張っていきまっしょい」なサイコソルジャーチームにスポットを当ててみました。



（[illegible]県 [illegible]かおるさん）☆長年ムードメーカーだったケンスウだけど、今回はシリアスなところを見せてくれそうです！




（神奈川県 [illegible]バルトさん）☆アテナの騎士役として大活躍してほしいですね。イラストでは桃子とアテナが接近してますが（笑）。



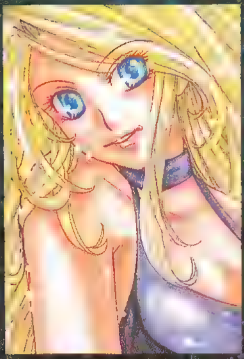
（東京都 [illegible]かえでさん）☆アテナはだれとでもすぐに仲良くなれそう。[illegible]



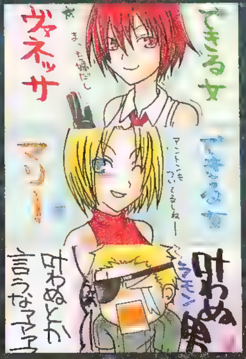
（神奈川県 五月アリカさん）☆折しも季節はスポーツの秋、[illegible]が活躍する季節ですな。でも…これじゃキワモノ芸人だよママン！



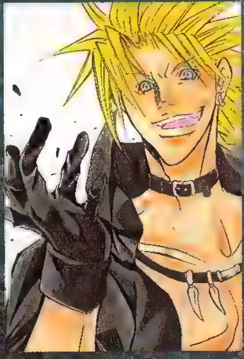
（[illegible]県 [illegible]月トミィさん）☆アクロバティックなダンス[illegible]対決[illegible]試合しろよ！！



（大阪府 桐里理[illegible]さん）☆ジェニーの髪は海賊界のヴィダル◎スーンやー（彦[illegible]呂風）。




（新潟県 にょろりさん）☆みんなもラモン兄貴のかっちょいいキャッチコピーを考えよう！



（山口県 [illegible]田[illegible]さん）☆Bボタンカラーのジェンは[illegible]倍増。ステゴロ万歳！

## イラストコンテスト 投稿作品募集中！

SNKプレイモアと、アルカディアで『KOF XI』イラストコンテストを共同開催！ この度好評につき、締切日を延長しました。ゲームをやり込んで力作を応募してください！ イラストのサイズなどは、165ページのA-Fro投稿規定を参考にしてね。



（山口県 西河"AYU♡LOVE"貴教君）

### 投稿部門

1. ニューカマー部門
『KOF XI』から参戦の新キャライラストを募集！
2. いつものキャラ部門
京、庵など、おなじみのキャラたちはこちら！
3. マイチーム部門
お気に入りチームを募集。既存のチームもO.K.。
4. 魁！漢道部門
渋くて男前な、入魂のイラスト大募集！

### KOFイラストコンテストあて先

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
KOFッ子プラネット イラストコンテスト 各部門係
データ投稿先：sp_kof@arcadiamagazine.com
締切：2005年11月30日（水）必着

## KOF衛星アップリンク

### KOFピンキーついにお目見え！

お待たせしました！ KOFキャンペーン当選者限定の、ピンキー KOF10周年記念モデル「舞」、「アテナ」の2Pカラー Ver.がついに完成したぞ。KOFッ子プラネットの読者のみんな用にも読者プレゼントをもらったので、残念ながら当たらなかった人は、68ページの読者プレゼントページへGO！



「舞」、「アテナ」小物付きVer.の1Pカラーと2Pカラーをプレゼント！ 1Pカラーで小物付きという組合せのキットは、まだ一般では入手できないレアアイテムだ！



『KOF』へのイラスト、一言ネタを大募集！ 次々号1月号の締切は10月21日(金)必着。あて先は、〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「KOFッ子PLANET」係まで。メールでの投稿はsp_kof@arcadiamagazine.com 次回テーマは「KOFサンタがやってきた」特集。クリスマスをKOF的に盛大に祝いましょうぞ!

## 読者が創る、ゲーセンの未来

# A-Fro ARCADIA FRONTIERS

残暑もまた来年〜と去り、秋に向けていろいろと変化がめまぐるしいこの時期。皆さん風邪には気を付けましょう！ と健康に気を使いつつ、今月もアーケードゲームのイラスト＆文章投稿てんこもり超空間、A-Froが始まりますよ奥様！

今月の一枚




（福島県　東方傀儡師一座！さん）H

**アフロCMYK**

9月、10月といえばそう、文化祭の季節。というワケで、今月のカラーページ先頭打者「アフロCMYK」では、投稿者諸兄のイマジンあふれる通常イラストで、掲載数たっぷりの文化祭を開催ーッ!!


田渕健康:161ページ（グレースケール。）／164-165ページ（歳時記）、福田柵太郎:160ページ（バラエティCMYK）／162-163ページ（大瀑布）、カイゼルちくわ:158-159ページ（CMYK）




（福岡県　武術師某さん）
☆鍵を巡る聖戦は激化中ですが、イーノ君のようにしれっとクールに決めるのが大人です。



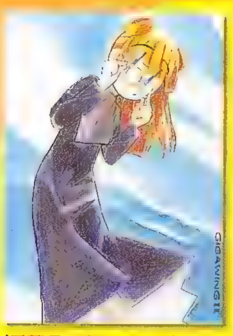

（北海道　バルキリーさん＆埼玉県　ヌルハチさん）
☆遠方合作、お疲れ様です！ ストIIIの面白さは、まだまだ現役君なのですよ。




（神奈川県　葵ひなた君）
H新たな冒険の幕が開く！ ここはドワーフ一択で（何？）。




（東京都　林裕二君）
☆ちょっとだけ、ひと休み？ 無邪気な面が垣間見えます。



（千葉県　麗crown君）
☆グラマニ四天王、今月決定!? 給食係の眼鏡で期待を高めよ!!



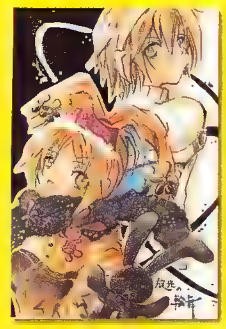

A（香川県　かわはぎさかなさん）
☆地平線へとgoing up! 夜明けを背に、今こそ未来を誓え。



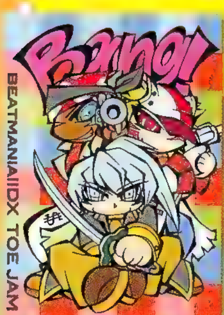

A（東京都　日和千紗さん）
Hそれは形ある、永遠の美。心奪われれば、縛鎖も永久に。



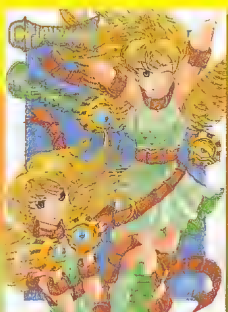

（兵庫県　マイキー命君）
☆今月のいろは一枚（仮題）。A-Froでも人気MAXです隊長！



（広島県　朔斗ゆえさん）
☆『センコロ』を背負う二大スター！ 今やちびっ子の時代か!?



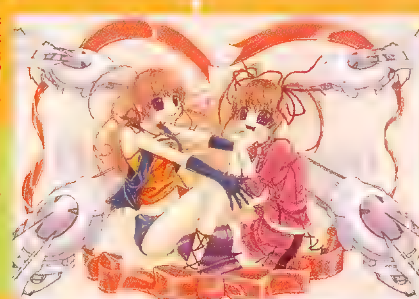

（大阪府　黒羽疾風さん）
☆ちょっとワルっぽい伊達男衆！ かっこカワイイとはこのことさ。



（東京都　QQQ君）
☆先月圧勝した双子特集枠から強奪。双・悪・光の究極神体!?




（東京都　有葉賣重君）
☆初見の感想、ということで……。ひそかにサムライ率30％以下だよママン！



（東京都　かさごエナ君）
Hカブスカートをあしらった斬新なデザインに脱帽！ 新コスチュームは必見ですぞ。

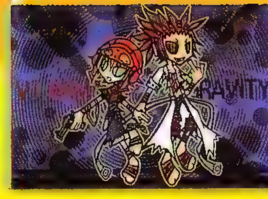
A-Fro ひみつ情報　そこ、スウィートランドで取り貯めたラムネ食べてばっかいないで聞きなさい！ 投稿作品のコメントの頭にHマークがあるのは、その投稿者の方がHPをお持ちだという証なのですよ。ARCADIAMAGAZINE.comの「投稿者リンク」コーナーにURLが掲載されていますので、気になるイラストがあったら今すぐHPもチェック！ → http://www.arcadiamagazine.com




（千葉県　サキさん）
☆我らが江東の名花、ラヴリー小喬ッ!!(UC)
『三国志大戦』キャラでは、ダントツの投稿量1位ですぞ。




（奈良県　雨宿鳥さん）
☆新キャラが実に豊富な『ハピスカ』。
お気に入りは見付かりましたかな?



（愛知県　キヨシマさん）
Ⓗ個性が光るニデラ男性キャラ。全キャラ名が知りたい!



（兵庫県　Bonoさん）
Ⓗ笑顔より先に、涙を覚えた。
ティズィーの哀愁が伝わる1枚です。



（神奈川県　ぶいけえさん）
☆こちらも祝・名前決定の夏天嬢!
姉ナイアとの今後が気になりますね。



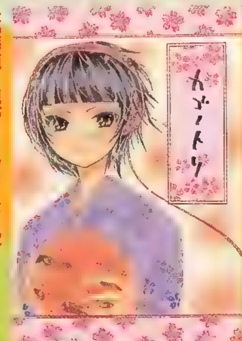

（愛知県　GOLIさんに感謝!　バクレッ丸さん）
☆祝!　セム&リリス、兄妹でムービー登場!!
これもまた、一つの『HAPPY SKY』。



（東京都　大沼由実さん）
☆シャニ、音楽に安らぐ。
安らぎさえも、虚ろなれど。



（埼玉県　白金君）
☆赤の狂気と、下弦の輝き。
「月を見るたび、思い出せ……」




（北海道　包帯リミックスさん）
☆和の出で立ちの童女に、ヘッドホン。
この組み合わせ、言われてみれば確かに斬新!



（埼玉県　あいかあかねさん）
Ⓗアルト嬢、素敵に擬人化の巻ッ!
恋力はモニター型頭部をも越えて。




（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）
Ⓗ天界より、元祖アテナ降臨!
『NBC』でも多彩な技が光っております。




（宮城県　寺山めねさん）
☆目線に力を感じる1枚。
やはりナコは永遠のヒロイン!?



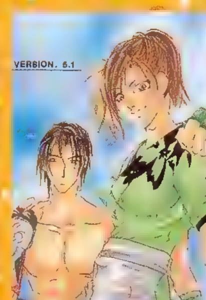
（千葉県　進藤千尋さん）
☆一足先に、紅葉繚乱。
今から和キャラで秋心高めましょう。



（福岡県　皐月トミィさん）
☆大徳の人も「劉ちゃん」呼ばわりッ!
あと甘皇后様、人妻っぽくなさすぎデスヨ。




（香川県　纐井ユウさん）
☆天国の歌声、響き届け。
どこか遠く、地平の彼方へ。




（熊本県　葵花南さん）
☆新コーディネート絶好調!
風間一族もオシャレの時代さ。



（埼玉県　松澤シユキさん）
Ⓗいつも、Cool&Clean。
都会の「掃除」も、楽じゃない。



（北海道　himさん）
☆10月31日はハロウィンですな。
お菓子準備してイタズラ回避しなっせ!




（和歌山県　もよこさん）
☆食欲の秋、間も無く到来。
カロリーはプレイで減らせィ!!




（愛知県　藤海ゆかさん）
Ⓗ最新作で、居合さらに冴える。
対戦中病死説は無効で(コラ)。




（大分県　AKさん）
☆見せると言いつつ、いるのはヘビドーラな点が音ッ!

**A-Fro ひみつ情報**
10月ともなりますと新作も豊富でネタには事欠かない季節でありますが、A-Froの投稿には、季節ネタという重要な枠があるのです!　ピンポイントで時期ネタをいただければ、掲載率はかなり上がりますぞ。締め切り日の月から、2カ月先の月をロックオンして投稿するのがナイスです。というワケで、今回募集する特集も12月の季節ネタなのですが……詳細は次ページにて!

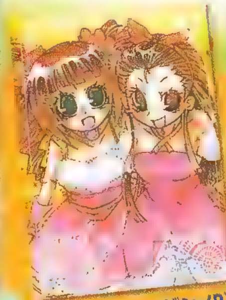
『アイマス』には少女たちの涙の歴史がある！

# あいどる野麦峠

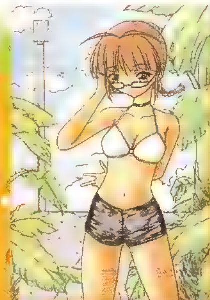
『アイドルマスター』ムック用に投稿募集していた「あいどる野麦峠」なのですが、ムックの掲載スペースがお別れコンサート状態に……本当にごめんなさい。しかし、その分スペシャルな野麦峠ライヴステージ（観客動員数5億人）の開演と参りましょう！




（岐阜県　夕清P）
☆流行無視ってビジュアルでゴー！
頑張り屋のやよいちゃそは着飾らせたいっすな！



（静岡県　ココロザシノP）
Ⓗお嬢様と庶民☆ザ☆グレートのデュオ。けっぱれギンドリ！



（東京都　山辺貴人P）
☆律子嬢と信頼関係を深めて、こんな撮影イベントしたいね！



（東京都　カヤキP）
Ⓗおどおどした彼女もステージ上ではアイドルの仮面を！
雪歩……恐ろしい子！



（群馬県　NAGA・P）
Ⓗオフは事務所で自らオファーを受ける!?　さすがはメガネ四天王が首魁……やりおる！

## あそし

SLASH！

時は来た！『ギルティギア イグゼクス スラッシュ』のリリースに合わせて、敢然とGGXXファンコーナー「あそし」の大復活ときたもんだ。




（埼玉県　UZ君）
☆安易なツッコミは死を招くドッ！
でも、鍵が夫ってどうな（編集部ごと証拠隠匿――）。




（三重県　揚羽さん）
Ⓗスレイヤーは水銀を飲むことになるわけかー、ヒィィ！



（新潟県　YellowMellow君）
☆確かな記憶さえも、寄生体が作り上げたものなのか。



（東京都　あかざさん）
☆マントや髪の多さなど、ツッコミどころ満載。ちびVer.でも威風堂々！



（東京都　ヨウタ君）
Ⓗ何かもういるだけでホラー。
生気の無い目だけど心はポジティブ。



（神奈川県　神崎レイさん）
☆快賊団カラー・ディズィーの実装希望ですよねー。



（北海道　くらげさん）
☆湖畔で散歩、ソルと闘う前のリラックス法なのかも。




（茨城県　でんちゅーーさん）
☆ブリッち更正部屋もついに最終回？
男らしくパーツクラッシュしとるブリを見さらせ！



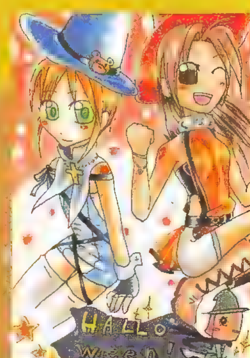

（大阪府　紅煉さん）
☆ジョニーを振り向かせる快賊団の背景美女に注目だ！




（千葉県　RINNDAさん）
☆楽になるために、愛しい人も思い出も消し去りましょう。




（東京都　良月君）
☆コインが日本円にして百円という事実だが、男前さはパーフェクツ！

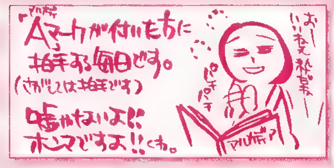



（千葉県　りんごっぺさん）
☆ハロウィーン版あそし！　ファウスト先生の謝肉っぷりがやばいね。

A-Fro ひみつ情報　次々号1月号の特集は、恒例のクリスマス特集だよトナカイちゃんども。クリスマスっぽい雰囲気の作品なら何でもオーケー。A-Fro投稿者の9割は参戦するという巨大ムーブメントにあんたも乗ってけ乗ってけ!　イラスト投稿はカラー、モノクロ作品ともに募集。文章投稿はクリスマスのゲーセン思い出でも語ってもらおうかのう。しょっぱいメモリアルをよろしくであります。

# アフログレースケール。

アーケードゲーム好きなら来るものは拒まず! たぎる情熱を文章ネタや1色イラストに込めて送ってみるんだガイズ&ガールズ! そんなこんなで今月もアフログレースケールはーじまるよー。




(京都府 呆盧さん)

## 災い転じて福ウェルカム

ある日友達と一緒にゲーセンへ行ったら、SNKファンが一人平均3リットルほどよだれを流して待ち侘びていた新作『ネオジオバトルコロシアム』が稼働しているじゃありませんか!

だれも座ってないし、「いっちょ初バトコロといきますか!」と、小走りで筐体前に行くと、隣に何かガチャポンみたいな機械。よく見るとカード販売機でした。

そうだ、『NBC』はカードを使ってプレイできるんだったぜ! こりゃあまずカードを買うしか!

カードの値段は1枚五〇〇円。一〇〇円玉を、1枚、2枚……、と投入。あと1枚でカードゲットじゃ! おりゃ! と勇んで一〇〇円玉を入れると……。「カラン」。

あれ? 一〇〇円戻ってきちゃった。も、もう一度、うりゃ。「カラン」。……また出てきやがった。こうなったら一〇〇円を別なのに変えてワンモア! 「カラン」……。

き、貴様ァ~! 俺への挑戦かこれはぁっ!? その後何度チャレンジしても、カード販売機は一〇〇円を吐き出し続けます。何だお前、ダイエット中か!?

そして粘りに粘った私は、ついに友人に頼みました。

「すまん、店員呼んで来て……」

私の敗北を予見していたであろう友人は、さっさか歩いて店員様を連れて来てくれました。

店員様はまず、私の一〇〇円を販売機に食わせますが、やっぱり戻ってきます。次に自らのお財布から取り出した一〇〇円(ポケットマネー!)で試しますが、やっぱりダメ。

すると、店員様はトコトコとカウンターに戻って行き、小さい箱を持って戻ってきました。開くと、中にはびっしりと入った薄い何か。ご、これはもしや……!?

店員様は、箱の中から取り出したカードを広げて、おっしゃいました。

「機械の調子が悪いみたいなので、好きな柄のカード選んでください」

……か、神よぉぉぉぉ!

不意打ちの幸運に、私は眼前の店員様を脳内で神格化しました。じゃあお言葉通り、好きなカードを選ばせてもらいますぜ(カードたちを穴が開くほど凝視)。

しばらくして、己の望み通りのカードを手に入れた私は店員様(GOD)に感謝の言葉を伝えました。ありがとうございます!

すると店員様は苦笑い(引きっていた)しながら、言いづらそうに、

「あの、あと一〇〇円を……」

そうでした。あと一〇〇円お支払いするんですね。危うく意に反して持ち逃げするところでした!

私から一〇〇円を受け取ると、店員様は一礼をしてカウンターへと戻っていきました。私と友人は、その後ろ姿を手を合わせて拝みました。

結局、原因は販売機にお金が詰まってしまったからだったようです。

何でも無いことかとは思いますが、ちょっと店員様との距離が近く感じられた出来事でした。あの店員様には感謝でいっぱいです。カード大事にします!

やっぱり親切な店員様がいるゲーセンはいいゲーセンですよね。

A(新潟県 にょろりさん)

☆クレジット詰まりのケアや、キャッチャー系でのサービス(取りやすいように場所を変えてくれたり!)の行き届いた店は、ついついひいきにしてしまいますよね。

プレイヤー側も「サービスしてくれるのは当たり前」とは思わずに、店員さんに感謝の心を持ちつつ通いたいものでありますよ!

## それがA-Fro。ソリューション

あまりゲームをプレイしない友人をつき合わせて『ムシキング』と『太鼓の達人』をプレイ後、次のターゲットを物色していると、友人がポップンを指差して聞いてきました。

「ねー、あのゲームやったことある?」

「ポップン? あ~、そういえばやったこと無い」

「どんなキャラクターがいるの?」

「え~とねえ……、ヒゲが生えるのが悩みのオカマとか、先輩(男)に胸キュン系のスケボー少……年? とか」

「あ~、そういう系統なんだ(複雑な顔)」

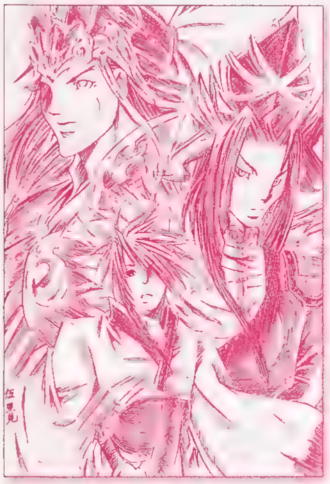
A-Fro投稿ハガキのインパクトが強過ぎて、友人に間違ったイメージを植え付けてしまったことを、全国のポップンファンにお詫びしたいです……間違ってない?

ちなみに私は、KOFにはノータッチゆえ、STS!氏の描くラモン像が、どの辺までが原作に忠実なのかが分かりません。まあ、今からプレイしてもSTS!氏のラモンからイメージが脱することは無いと思いますが……。

(神奈川県 公式さん)

☆ダ、ダメよ、マスコミに踊らされちゃ! って、その一端を担う我らも、友人さんに向かって深々と頭を下げる次第。

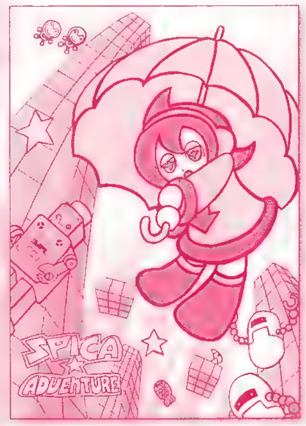
こーなったら、公式さんがゲームを遊んで自分の目で確かめて、事の真実を友人さんに伝えてみて! フォー!



(山口県 里田里美さん)
☆黄土焦がすは、明日への大望。覇を成す力は、己が信念のみ!



(北海道 himさん)
☆装飾の華美さと、キャラ本来のミステリアスさが融合していい感じですな!




(東京都 QQQ君)
☆「久々に遊べるアクション」との歓迎の声多し! もっとコンスタントに出てほしい!




(東京都 良月君)
☆ついに始まった天下一モノノフ決定戦! つーか、キャラのボリュームがすご過ぎます!




(岩手県 サトウコオリさん)
☆一般的なのは「エポパテ」や「ポリパテ」を粘土のようにクニクニとコネる方法かな? スペースがあれば「立体貴族」で紹介していきたいの巻!

A-Fro ひみつ情報
先ごろ発売された格ゲー専門ムック「闘劇魂」にも、対戦野郎専門投稿コーナー「闘劇魂羅漢武闘会」(略して「闘羅武」)なる読者コーナーが開設されているのをご存知か。対戦ゲームを愛する者ならだれでもカモン! な勢いで、投稿を手ぐすね引いて待っております。未見の方は、今すぐ書店へホバリングダッシュをかますしかねえ! A-Fro同様、闘羅武にも投稿をヨロシクネ!!

# A-Fro漫画道場




**（東京都　良月君）**
☆薔薇乙女はこうして苦痛鬼餅を食べるのですのね……。怨敵退散方法がエレガントですわ☆



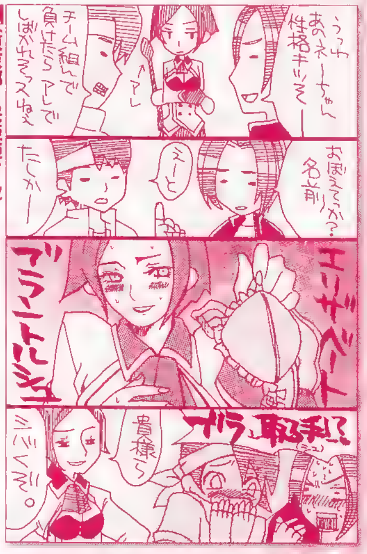

**（東京都　百地羊作君）**
☆桃子の審査員アピールっぷりが泣かせる……。アテナたちを食うほどの個性に期待。

# アルカディア大瀑布

A-Fro担当者はこのページを作る際、[illegible]のウミガメのように[illegible]……そんな担当[illegible]ーなオモシロ投稿物をかき集めたコーナー「アルカディア大瀑布」が今月もはーじまーるよーっ。

**（熊本県　[illegible]）**




**A（東京都　采姫炬さん）**
☆A-Fro国民の皆さん、全力でアチラ側の世界へ突っ走る采姫炬さんの方向性はこのままでいいと思うでしゅか？　私はいいかと。



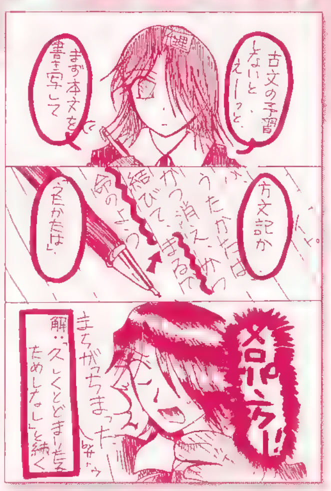

**（福岡県　あまどれあさ君）**
☆艦長の威厳で彼らを止められるのか!?「くっ付いちゃって取れなくなりました」という裏書きが、アフロズを更に変えましたとさ。




**（茨城県　KAGE！君）**
☆他家にフォローされてどーするんすかヘーイ！　これはもう『トラック狂走曲』の続編を出すしかねえ、ぐばあ。



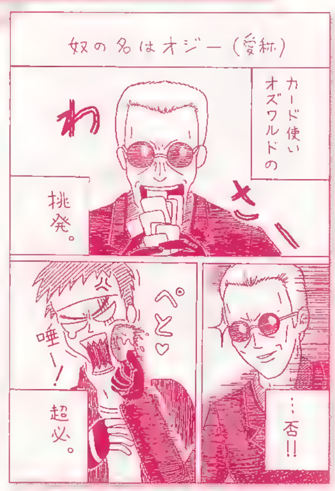

**（富山県　流火季月さん）**
☆ある日いきなり覚醒するプロデューサーの血！　正直、リアクションに困りますよね。




**（岩手県　サトウコオリさん）**
☆ポプファン的には100点満点な答え。




**（千葉県　桃源☆郷君）**
☆アフロズ市民によってヤヴァイ性格付けがされ始めているオジー、負けないで……。




**（埼玉県　大富豪（金欠）君）**
☆助けて、トランプマン。ふじ○あきら氏の技を持つオジーの唾液は……酸だっ！（ウソ）

**A-Fro ひみつ情報**
アルカディア編集部の総力を結集して生み出された「闘劇魂」という雑誌界の暴れん坊をご存知か。ここでは「闘劇魂漫倶楽部（略して闘ラブ）」というブリリアントな投稿コーナーが作成されているのですよ。我々アフロズが（3秒で）考えたコーナーも多数ありますゆえ、新たな戦場を求める君は闘ラブへ投稿してみるといいでしょう。引き続きA-Froもよろぴくね☆

# 無理想 無解決 MMターボ

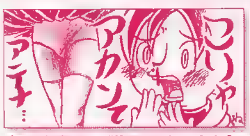
来年のSG闘劇で「D&Dのカードバトルゲームが出たら、タイトルは『機動戦士ガンダム0079　カードビホルダー』で決まりねビホホッ」とか言い出す不貞の輩が出てくるはずなので、そんなネタは総没にすると宣言しておくだすっ。

**そ**ういえば、『三国志大戦』のR趙雲の「殿!　ご命令を!」という復活ボイスを聞くと、彼がたけし軍団の井手らっきょに見えてきました。この事を友達に話したら、「いかん、趙雲がダンカンに見えてきた」と言って怒られました。「風雲!たけし城」が懐かしいお年頃……。
**(愛媛県　バカパンさん)**
☆たけし城ラストのカート戦がまんま『三国志大戦』に見えてきたっす。てゆーか、若い子には「SASUKE」だよね。

**つ**いに原作版パニッシャーを読みました。檻に閉じ込められた悪人をフォークリフトで海に捨ててました。噂通りの人でした。
**(東京都　E藤君)**
☆き、きっと脱出イリュージョンの練習か何かさ!

**ゲ**ルエロス村の「ゲル」の由来はなんですか?
**(埼玉県　雪玉ゆうさん)**
☆A-Froを5年も担当している編集まこ～る氏も知らなかったようで、そりゃないぜ!
アルカディアの前身的存在の雑誌ゲーメストで「エロス村」を連載していまして、メスト廃刊と共に消滅。アルカディアで復活の際に「なんか、ショッカー(「仮面ライダー」に登場する悪の組織)からゲルショッカー(ショッカーの後継的組織)になったっぽくねえ?(笑)」とか笑いながら命名したのが「ゲル」の由来でちゅ。コメント長ッ!

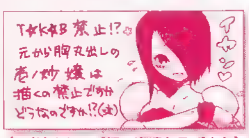
**『バ**トクラ2　プロレス頂上決戦』に「長州小力」カードを希望。
**(愛知県 ズオウ・リアキ君)**
☆ちなみにアフロズのカイゼルちくわ君はツィーランのみならず長州小力にも激似。アンケート結果はBに票が集中しましたとさ。中学生女子に「せめて毛は剃ってください」と、ごもっともな指摘をされてしまいましたとさ。



⬆(徳島県　猫野まひるさん)
☆ビジュアル点グッとアッペル!



⬆(福島県　莫君)
☆カオスブレー王でキメッ。



⬆(妙さんラブ都　高遠かるびさん)
☆察してください……グス。



⬆(滋賀県　梅キシューさん)
☆姉は何でも知っている……。



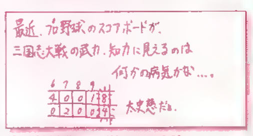
⬆(愛媛県　立花ハルキさん)
☆A-Fro読者が胸キュン。



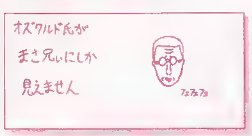
⬆(東京都　モンブラン先生君)
☆足もみ機ならあったけど……。



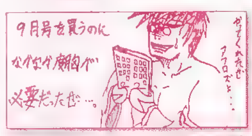
⬆(千葉県　相崎さん)
☆素のリアクションだ……。



⬆(茨城県　萱ENG君)
☆点差は楽進、とか言うのか。



⬆(茨城県TOKA君)
☆カード好きなのも似てます。



⬆(北海道　キャプテン☆きちちま君)
☆ドリ○ガみたいという声多数。

# ゲルエロス村

いわゆるえちぃ投稿作品を受け付けるコーナー。越えてはいけない一線を判断できるようになれば、一流のエロス村民だドン。



**(兵庫県　ひらべさん)**
☆見上げる空に、星と千乳。そんなロマンティックなゲームはこいつだけさぁ。


**(福岡県　皐月トミィさん)**
☆背中美人なジェニー姉。動物も異性へのアッピールは背中で行なうのだぞーで!


**(埼玉県　ササナミさん)**
☆『対戦ホットギミック5』より。マニュピレーター付きのウェイトレスさん……シュールだ。

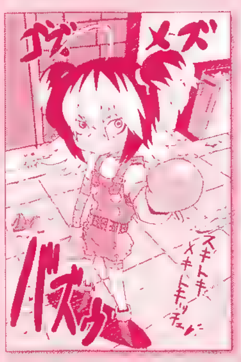
## 秋のバズゥ子祭り!
# ブリセル大作戦

9月号の風紫蛹さんにあおられて、バズゥ女性化の葉書が大量投下された女性化コーナー。14歳の少女が世界を動かしたのだ……。



**(静岡県　ココロザシノさん)**
☆「Too late Two」のムービーに出てくるコゼル。名前はレイコ。命名もブリセルの楽しみでおま!


**(福岡県　鈴山すみれさん)**
☆い、いやそんなに恐縮しなくて大丈夫ですから。三つのしもべもそのうち描いてね☆


**(埼玉県　げっつ☆先生君)**
☆パーツクラッシュの反動か!? 生活指導の先生すら殴られそう。

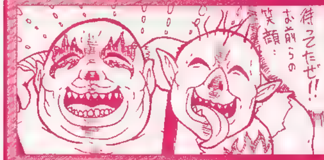

**A(埼玉県　UZ君)**
☆いきなりパーツクラッシュ!　しかし全く動じません。バズッ子万歳!



**(宮崎県　CCCさん)**
Ⓗまずはスタンダードなバズッ子。さらし状態の包帯がかわいいのう。

**A-Fro ひみつ情報**　次々号の特集はクリスマス特集なわけでして、大瀬布もクリスマスをテーマにした作品が多いとうれしいな、キャハッ。エロス村ならメリーエロスマスな作品を、ピチッ子ならクリスマスプレゼントにクリスを(SG)……という激んだ発想を作品にぶつけることの無いよう、気を付けてくださいませ。いや、来たら載せるけどさ……。聖なる夜が今から怖いぜ。

# げえせん歳時記



（東京都　西村もつ号）

## 行く手険しきアイドル道

『アイマス』……地元にドラクロと一緒に設置してキター！（なぜか興奮）。

店側の温かい考慮による初回半額プレイに引かれ、まぁやってみようじゃねぇかコラァと意気込みながら、まずは名前決めから。

やはりオーソドックスに、自分のペンネーム「日刊アルカディア」からとって日刊Pにしようか……表記は平仮名でいくか……と考えてたら残り時間一〇秒に！！　慌てて入力したら途中で終わってしまい、間違って「かーP」に。

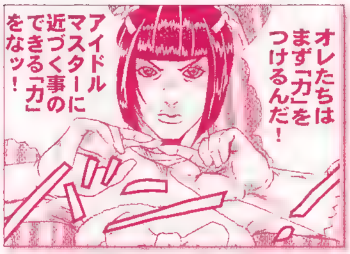
続いてプロデュースする女の子決め。だれがいいのだろう……。アイドルに必要な物とは何？　やはり歌唱力か？　あ、スタイル？（特にボイン）違う、メガネっ娘か？　など考えたら思考回路がショートしました……。そんなこんなで選んだのは真様（なぜか様付け）。

アイドルとしての名前は店員さんの悪戯でカン子に……。それから初対面を果たして、レッスン、コミュニケーションとこなしたところ、一つ気付いたことが。

プロデューサーと女の子との距離がかなり近い、親密なのです。レッスンするにもコミュニケーションするにもいろんな意味で二人の距離が近く、特に男心をくすぐる要素がたっぷりと盛り込まれております。

とりあえず気になってる人は一度プレイしてみることをお勧めします。いつの間にか自分の顔がにやけてる事を保証しますよ（笑）。

（熊本県　日刊アルカディア君）



（群馬県　銀河アズマ君）
☆キミも『アイマス』で、芸能界生活を黄・金・体・験！（いいのか？）



Ⓐ（埼玉県　めもる伍長さん）
☆一度使うとクセになるとの報告も。生活の支えにもなりますしね！

☆ちょっとばかし異色ジャンルゆえ、最初はハードルの高さを感じるかもしれませんが、確実に新しい「何か」を、ゲーセンライフに提供してくれますよ！　とにかく、気後れせずにやってみんしゃーい。女の子にもお勧めですぞ。

## 歳時記 小ネタ四連打

先日、ゲーセンに行って『機動戦士ガンダムSEED 連合vs.Z.A.F.T.』をプレイしてきました。

その時は女性プレイヤーが一人もいなくて、ちょっとやりづらかったのです……。ですが、近くにいた親切な男性がいろいろと教えてくれたので助かりました☆

しかも、一緒に協力してプレイしてくれました！　楽しかった〜！

改めて、ゲーセンではコミュニケーションが必要なんだなぁと感じました。同じゲームで盛り上がれる仲間がいるのは幸せです♪　ゲーセン最高ですね！

（宮城県　佐々木まどかさん）

☆ゲームをプレイするだけではない「プラスアルファ」と出会えるのが、ゲームセンターのいいところ。些細なコミュニケーションをきっかけに、楽しさ大増幅なんてことも珍しくないのですよ！



（東京都　"萌える太田区民"よしみさん）
☆そろそろみんなも、3人ユニットを作ってるころかな!?　団結力でAランクを目指せ！

すごく小さなコトですが、7月号のツィーランのおしりドーンで、同じおしりネタを持つ『ランブルフィッシュ2』のミトちゃんの影が薄くなってしまったみたいで心配……心配なんですが、まだ彼女のパーツクラッシュおしりFAN、ちゃんといますか？

ミトちゃんvs.ツィーラン、おしりBAトルとかどうすか？

（岩手県　別に私はFANじゃない慧利子さん）

☆やはり、バトルのルールはしりとり形式で行なわれるのか……などと絶滅級SGを繰り出しつつも、仁義無きおしり合戦の行方は読者に委ねられるのであった。

クヘァー！　メイドゲセ行きてーぇえぇーい！　ゲーム中にお飲み物が差し出されるばかりか、メイドさんが対戦相手になってくれるだなんて！　これでもう捨てゲーに怯える日々とはサヨナラだ！……実際に行ければね。

っていうか、TRFとは『ザ・ランブルフィッシュ』の略ではなかったんですなぁ、ガッハッハ。

それはそれとして、ふと思い付いたのだが、店員だけでなく客も特殊衣装を着た「コスプレゲーセン」というのはどうだろうか。店の入り口に更衣室を設置し、コスプレでないものは入店不可。

ファンタジーブームの時などは、ナイトやモンスターが入り交じって、店内はまさに『魔界村』風の素敵ゲーセンになるとか。

（北海道　フヒヒの病君）

☆多様化&細分化が進む現代、かようなゲーセンがあってもいいかもしれぬ……と思いつつも、店内をウロつくのがメイド姿の屈強な兄貴ばっかりだったらどうするよオイ！と青ざめてみる今日このごろ。



（兵庫県　学人さん）
☆カーニバーでバーニバーよ！
まあ、無礼講って事で……。

『サムライスピリッツ』の新キャラのいろは……ポップンやⅡDXなどを連想してしまいますが、私が気になったのは、「嫌いなものは、猟師、鉄砲、とらばさみ」……実はコイツ、タヌキかキツネが化けてるんじゃないのか？

（愛知県　岡崎K−−−y君）

☆いいところに気が付いたねチミ！　と瞳孔を見開きつつ言い放つも、そいつはゲームをクリアしてのお楽しみだ！



（福岡県　皐月トミィさん）
☆カレルのまんがサングラス、どこかで買えるのだろーか。見掛けた方、ご一報を。

**A-Fro ひみつ情報**　8月号で開催した「レゲーCIA」にて、岐阜県の夕清さんの調査依頼「「がんばれギンくん」に会わせて!」に対して、全国の猛者から続々と捜査報告が！　「東京のプラボ荻窪店にありました。画面の中は無法地帯でした（東京都　外ブロー君）」「8月6日現在、杉並区・プラボ荻窪店にて確認。やたらと難しいゲームでした（東京都　DBW君）」……って、同じ店やんけ！　夕清さん、荻窪まで行くしかねえ〜っ!!

# GLASS MANIA 2005 眼劇

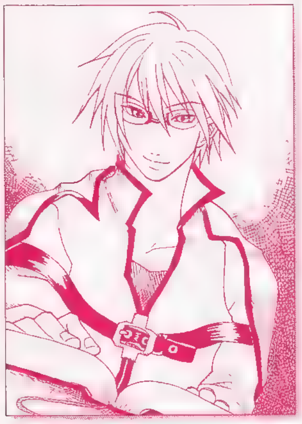



（群馬県　NAGA君）

☆「それでも……護りたい眼鏡があるんだ！」との叫びも虚しく、次回のグラスマニアディスティニーへと続いていくのでありました。

「ハイル眼鏡！」の掛け声も勇ましく、怒とうのごとく開催されたアーケード眼鏡キャラの祭典、「眼劇'05」。あまりの投稿量の多さ&濃さに、涙で眼鏡が曇って前が見えません……。そんな暗中模索の中、今回はアフロ眼鏡四天王、残り3席の座を賭けて、壮絶な争いが繰り広げられた！（05年度の第一席は、既に群馬県NAGA君が獲得済み）。眼鏡ハガキ投稿量、そして熱量を鑑みて、アフロヅ&アルカデ編集陣の厳正な審査にて、今宵四天王の座が決定するグラ！

## 眼鏡四天王・白虎



（北海道　くらげさん）

☆眼鏡投稿量では世界トップクラス（本当）。「日常生活の中の眼鏡を書きたい」という安定感あふれるコメントが、異能公約の中での清涼剤となった。

## 眼鏡四天王・青竜




（愛媛県　蜂子さん）

☆「人の数だけ眼鏡がある」と、けだし名言をハガキ裏で放ってきた彼女。ビチっ子やエ村とのコラボも推し進めてくれるらしいZO！これからもキラリと輝く眼鏡作品を待つ！

## 眼鏡四天王・玄武



（埼玉県　ふじたに真砂さん）

☆全方位にあふれるメガネ愛をもってして、眼鏡をオカズにご飯5杯食べる猛者から、ビギナー～メガナーまで、ノーボーダーに楽しめる眼鏡投稿を志すとのこと。



（埼玉県　ササナミさん）

☆脱衣モノ　服は脱げども　眼鏡外さず（今月の一句）




（東京都　大沼由実さん）

☆心に眼鏡フィルターを！　これからも精力的に候補生を発掘していただきたい。



（京都府　呆虚さん）

☆燃やされても凍らされても、絶対に割れない眼鏡なのですよ！



（茨城県　早乃ゆりえさん）

☆蜂子さんのサポーター役希望とか。フュージョンしてさらに濃くなるがよい。



（山形県　出海左京さん）

☆あて先が唯一「眼鏡犬コンテスト」係になってました。チャンプ決定DA！




（広島県　和杞真さん）

☆GF界からはトゥレ夫（仮名）がエントリー。ムービーはいい味わい。

### 審査員コメント・アルカディアデスク　悪代官しもでん

素眼鏡愛好派としては、世間に眼鏡っ娘が増えてうれしい限り。Tommy heavenly6 & 真鍋様には足を向けて寝られません。そんな波がAC業界にも到来！　もう、みんなの思うまま、好きなキャラに眼鏡掛けさせまくってくれい。ただし伊達眼鏡はNGなので、眼鏡外したら目はεεな！：）

### 審査員コメント・A-Fro担当編集　まこ～る

かつては知性付加アイテムとしての機能が主でしたが、最近はオッサレ～な小道具として主張できるようになった眼鏡。その懐の広さが、多くの人々を引き付けるのでしょうか。投稿への参加、ありがとうございました！

### 審査員コメント・アフロズ

一昔前ならド☆マイノリティーだったメギュネっこ&眼鏡漢ネタも、今やすっかり市民ケーン（名作）を得てしまってる昨今の事情を鑑みても、今回のミッションはかなりの成功率を記録したと思われます。みんなハガキの裏までメガネ愛がびっちりなのですよ。来年も四天王選出大会をやっちゃうよもう！




（埼玉県　眼鏡娘三等兵でばいそ君）

☆立候補表明が無かったのが残念だが、氏にはこれからも眼鏡促進委員としてはっちゃけていただきたい。




（大阪府　くるんさん）

☆没設定資料より。そーいや、時々ピヨズリも黒眼鏡掛けてるよね。……あれは眼鏡じゃないですかそうですか。

---

## アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作（Aマークが付いた作品）には、図書カード進呈中！




（神奈川県　暁紅樹さん）

**【投稿全般・鉄の掟】**
- ○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
- ○投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
- ○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
- ○締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

**【文章作品投稿規定】**
- ○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
- ○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
- ○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

**【イラスト作品投稿規定】**
- ○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3：2（官製ハガキの比率）が基本技！
- ○イラスト内に文字を書くなら大きめに！　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

**【CGデータ作品投稿規定】**
- ○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
- ○推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
- ○セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
- ○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

**次々号1月号の締め切りは……　10月17日（月）必着!!**

「あて先イラスト」も募集中　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！

CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら、投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

## 新 ゲーパロ館改装完了!
# 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!



はじめまして！ ジョイ・スティックさんと牡丹さんの後を引き継いで、私たちが皆様のお世話をさせていただくことになりました。今後ともゲーパロ館をよろしくお願いいたします！

案内人：執事（名前募集中）＆メイド（名前募集中）
文：ぬのまる　イラスト：オイコ

---

### 餓狼伝説シリーズ　発行　HANGOUT



## If you need…

シリアス

京を狂言回しに、ロックとテリーに日常を、そしてテリーの覚悟を描いた10Pショート1本を収録しています。絵柄は丸めのかわいめ。



B5判　16P　オフセット　表紙1色
100円分無記名小為替+140円分切手+宛名シール
〒631-0821　奈良県奈良市西大寺東町1丁目1-23-203　居上元勇

---

### beatmaniaⅡDX　発行　東方傀儡一座!



## 帝七

ギャグ
4コマ

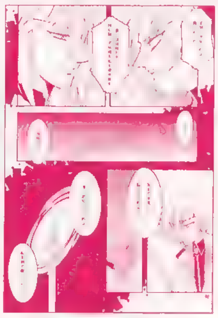
ボケ8割ツッコミ2割くらいの勢いで突っ走る4コマ＆1Pショート集。絵柄はかわいらしく、銀ピカ表紙もインパクト大ですわ。




B5判　24P　オフセット　表紙カラー
送料込み700円無記名定額小為替+宛名シール
〒960-8157　福島県福島市蓬莱町4丁目3-15-42　堺様方「TKI·A」係

---

### アヴァロンの鍵　発行　101064(テントウムシ)



## SWORD OF OEDIPUS

シリアス

B5判　68P　オフセット　表紙カラー
800円分無記名小為替+270円分切手+宛名シール
〒192-0904　東京都八王子市子安町2-17-16
パナハイツ綿引202　須永様方LADYBIRD




アリューシャの謎に独自の解釈で迫るシリアス長編！



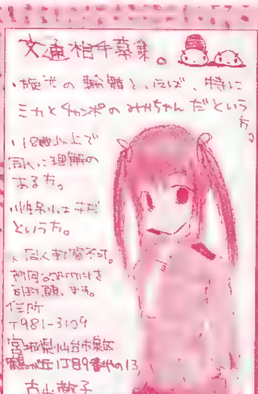


カリッとした線質、効果の使い分け、コマの外にまで散らした装飾と、デザイン的にも工夫ありです。アルが、はかなげかつりりしいですよ。

父と同じ赤い瞳をもって生まれたアリューシャ。なぜ父は母を石化させたのか？　設定の謎に全51Pのオリジナルストーリー1本で勝負した力作ですわ！

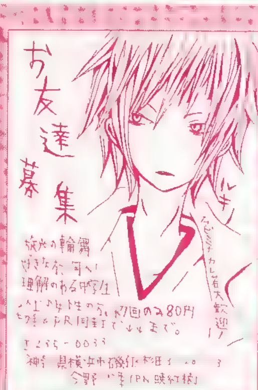
---

# 伝言板
友だちになりましょう！

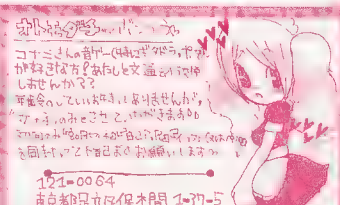









**★アンケート回答者＆ゲスト参加者募集!!**
『PoP'n musicいろは』に登場した"おんなのこ"についてのミニアンケートを行っています。その回答者また集計結果を載せる予定の本のゲスト参加者を探してます。"おんなのこ"が好きな方ならだれでもOKです☆…是非ともやってみたいという素敵な御方は80円切手同封でご連絡下さい☆たくさんの方が参加してくださる事を祈りつつ＋＋
〒345-0804 埼玉県南埼玉郡宮代町川端2-8-7 林沙弥耶




このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります·買います·あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

**★ペンフレンド募集**
Pop'nのSmileか新堂敦士さんさんが好きという方、文通＆イラ交しませんか？　中学生以上の方で男女問いません。初回のみ80円切手と自己PR、イラストを同封して下さい。お願いしますっ！　※同人モノは中身のみOKです。
〒212-0052　神奈川県川崎市幸区古市場2-129　石川岬（PN.美咲　女）

**メイドの控え室**　読者・投稿者の皆さん、あらためてはじめまして。さて私たちですが、まだ名前がありません。「こういう名はどうだろう？」というのがありましたら、左のあて先の「ゲーパロ館　新執事＆メイド名前募集係」まで、お送り下さいませ。締め切りは11月末、採用された方には、オイコさん描き下ろし色紙を差し上げたいと思います。アンケートのはじでもいいので、ふるってご応募ください。

**●アイコンの説明●** ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。■設定　キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。■研究　アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します。(何かのリストなど)。■男性向け／女性向け　それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ　内容がギャグであることを表しています。■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。■4コマ　4コマオンリーまたは4コマの多い本を表しています。■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

## 虫姫様、ケツイ～絆地獄たち～　発行／サイコ屋·K

### Lovely Ladybug

ギャグ



天然猛毒虫姫様の前に変態ロイドもタジタジ！　16PのギャグショートUnderscore中心に、力押しの笑いを詰め込んだボリュームある1冊です。



B5判　36P　オフセット　表紙カラー
500円分無記名小為替+200円分切手+宛名シール
〒340-0035　埼玉県草加市西町1333-1
ライオンズマンション504号　千葉絢子

## サムライスピリッツシリーズ　発行／君の好きだった歌

### 暁の四匹

シリアス



修羅と羅刹に分離した閑丸とリムルル、仲良く旅をする計四人の前に、新たな敵が！　やや画面重めですが、読み応えアリですわ。




B5判　28P　オンデマンド印刷　表紙カラー
送料込み400円分無記名小為替
〒183-0006　東京都府中市緑町1-19-3
吉田荘2　沼田様方　有葉貴重

## アヴァロンの鍵　発行　ねこむち

### 荒野のアヴァれん坊

ギャグ　イラスト



ショート＆4コマとイラストを交互に来るような形で掲載。かわいさと色香の漂うビジュアルが素敵です！　折り込みペーパー入り。



B5判　20P　オンデマンド印刷　表紙カラー
300円分無記名定額小為替+140円分切手+宛名シール
〒253-0022　神奈川県茅ヶ崎市松浪2-9-15　高松美央

## 執事学習講座その１

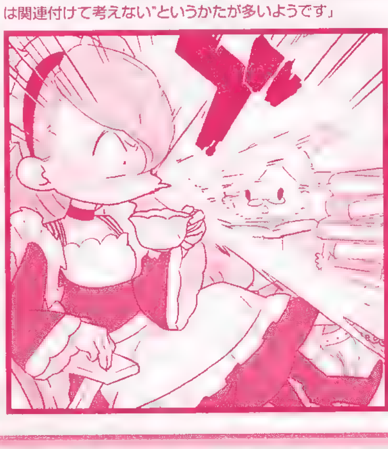
### やおいって何ですか？



執事「えーと、コピー誌はコピー機を使って作った正規の同人誌で、海賊版は違法コピーの複製本で……」
メイド「執事さん、紅茶をご一緒に……お勉強ですか？」
執事「はい。僕、同人誌にはあまり詳しくなくて……」
メイド「私、ある程度ならお役に立てるとは思いますわ」
執事「本当ですか！　じゃあ、同人用語について教えてください。まず最初に…… "やおい" って何ですか!?」
メイド「ブふっ!!（紅茶を吹く）そ、そこから説明しなければなりませんの？」

#### やおいと同性愛は違うんですか？

メイド「や、"やおい"というのは男性キャラクターどうしの恋愛を描いた作品のことです。マンガも小説も含みますわね。え、えっちなシーンまで描かれることもあります」
執事「男性どうしですか！　それ、男性のかたがお描きになるんでしょうか。読者も男性のかた？」
メイド「い！　いえ、基本的には女性の作者が女性の読者に向けて描くもので、"女性向け"と呼ぶこともあります。もちろん作者・読者共に例外はありますけど……」
執事「とすると、女性が男どうしのラブラブなお話を描いているんですね？　ディープだなあ（メモメモ）」
メイド「キャラ世界だから成立するある種のファンタジーだという考え方もありますわね。実際"現実の男性同士の恋愛とは関連付けて考えない"というかたが多いようです」



#### 受けと攻めって何ですか？

メイド「"やおい"では○○×○○という形でキャラ名を並べて表現します。×は発音しません。俗に前の方を"攻め"、後の方を"受け"と呼んでいます。えっちシーンを描く場合に物理的に攻める側と受ける側、ということですね」
執事「だとすると、受け・攻めって精神的な優劣関係を表現しているわけじゃないんですね？」
メイド「ええ、ですから"弱気攻め"とか"襲い受け"といったバリエーションもありますわね。えっちシーンがなくても、攻め×受けの関係は設定されます。お互いの関係性というのは、やおいの大きなテーマの一つですから」
執事「"やおい" って用語の由来は何なんでしょうか？」
メイド「一般的には、男性キャラどうしのえっちメインのマンガのコマ外に"ヤマなし、オチなし、イミなし"と言い訳っぽく書くのが流行り、その頭文字を取ったからと言われていますけど……執事さん、昔『太陽にほえろ！』という刑事ドラマがあったのはご存知ですか？」
執事「殉職シーンが有名なあれですよね。名前ぐらいは」
メイド「その舞台は新宿区矢追町の七曲署という架空の警察署でした。ですから『太陽にほえろ！』の男性恋愛同人誌は"矢追もの"と呼ばれ、やがて"やおい"となったというお話を、あくまで一説として聞いたことがありますわ」
執事「本当ですか!?　勉強になるなあ」
メイド「でも、今の同人界ではやおいはスタンダードの一つになっていますから、いちいち"やおい"だと主張しない場合も多いですわね。逆に男女キャラの恋愛の方をわざわざ"ノーマルカップリング"と呼んだりもします」
執事「逆もスタンダードでノーマルが普通で……混乱してきた。参考にしたいので何かやおい本を貸してください」
メイド「わ！　私は持ってません!!」
執事「そうですか、残念……あれ？　今、何か隠しました？」

## KOFシリーズ　発行／SDJ

### GATLING

ギャグ



カッチリした線質・しっかりした体格のラルフとクラークによる1～2Pギャグ＆4コマ集。ネタはラブラブおのろけ系が多めですわ。




B5判　20P　オフセット　表紙1色
200円分無記名小為替+140円分の切手+宛名シール
〒839-0862　福岡県久留米市野中町255-16　有門知美

### ■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです）。18禁もOK、攻略本はとくに歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル　●判型　●総ページ数　●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）　●本のPR文（40字以内で）　●サークル名　●通販申し込み先　●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法　●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）
できれば、このコーナーの意見、感想も書いてください。
では、たくさんの投稿を待ってます！

### ■通信販売を申し込む方への諸注意

◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　◎宛名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。　◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼のないように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　◎サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承下さい。　◎万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。　◎基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

あて先

締切

アルカディア 超 推薦

# ゲーマー『お気に入り』サイト

Text:Joe ／大型キャラ大好きな私はやはりポチョムキンか、エドモンド本田をなんとなく彷彿とさせるメイを使っていました。

## 『ギルティギア』シリーズ　小説サイト

今回のお題は『ギルティギア』(以下GG)シリーズの「小説サイト」です。GGシリーズは2D対戦格闘ゲームとして確固たる地位を築きました。そしてその独特の世界観と多くのキャラクターたちは、二次創作のテーマとして魅力的であり、多くのファンサイトが立ち上がっています。中でも、今回紹介するような小説サイトが多いのが特徴の一つとなっています。普段小説サイトをチェックしたことが無い人も、ぜひこの機会に小説サイトの面白さを味わってみてください。なお、サイトを訪れる際はトップページにご注意を。今回ご紹介のサイトは女性向けや18禁が多めのため、トップページのコメントをよく読んでからチェックしましょう。

また今回のお気に入りでは、GG関連のコミュニケーションサイトとして、掲示板群を持つサイトと管理人との交流が盛んなサイトをご紹介。ということで、掲示板を利用してみんなでゲームの話で盛り上がれ！




**Memorial～失われることなき楽園～**　希都那瞳子

http://memorial-id.hp.infoseek.co.jp/

BGM付きのサイト。掲載するSSはドリーム小説(略してDSSか?)が中心。独自の世界観で書かれた文章を楽しむべし。GGシリーズはイラストも掲載する。




**cardinal proto**　太刀川灰

http://proto.main.jp/

GGシリーズのSSをメインコンテンツとしたサイト。登場キャラの日常やカップリングなどのシチュエーションに凝ったSSなど豊富なジャンルが用意されている。




**Half&Half**　桃花

http://homepage3.nifty.com/Asylum/top.html

メインコンテンツであるSSは「展示室」のコーナーにまとめられている。デス受、カップリング、そのほかいろいろなお題を取り上げている点が楽しい。




**METARICK**　Rick

http://2shin.net/metarick/

文章をメインコンテンツとしており、その中にSSも含む。ゲームに対する考察と用語説明を掲載しており、これが面白い読み物となっている！　要チェックだ！



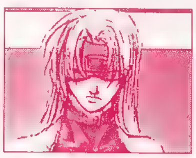

**selenograph－月面図－**　凪椰

http://ennui.in/selenograph/

SSは「御伽噺」のコーナーにまとめられている。内容はトップページにある通り、やや女性向けなものが多いので、アクセス前にご注意を。

### SSありイラストありコミックあり！　そのどれもが高レベル！

**嘘発見器**　字魅海



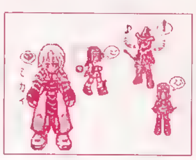
SSを推したいが、高レベルのCGもチェックすべし！

http://www.geocities.jp/polygraph_uso/

GGシリーズを中心としたイラストおよびコミックを掲載する。イラストは世界観を忠実に、コミックは管理人のテイストを加えて面白く、小説はGGシリーズのナーバス感を前面に、といったように特色あるコンテンツを楽しむことができる。

### SSとCGとラグナ化したかわいいGGシリーズキャラ

**天涯**　hyrca



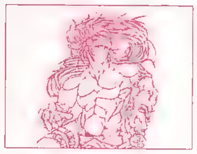
やばいぐらいかわいいラグナ化GGシリーズキャラたち

http://tengai.nobody.jp/

SSはトップメニューの「..?」をクリックして進むのだが少し探しにくいのでご注意を。「Gallery」で見ることができるラグナ化したGGシリーズキャラは非常に魅力的。なお、SSは15禁な面もあるのでご注意を。ぜひ一度アクセスして隅々までチェックしてほしい。

### 黒を基調としたサイトデザインがコンテンツを引き立てる

**MAD WILD**　奇山睦機



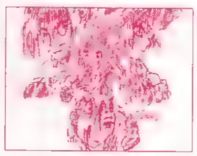
腹筋がソルの特徴をブッシュ。見事なタッチです

http://page.freett.com/madwild/

CGをメインに据えつつ、SSも楽しむことができるサイト。SSは「UNDER」のコーナーよりアクセスできるが、読む前には「注意事項」をちゃんとチェックしてからコンテンツを楽しんでほしい。また、CGにはコメントが添えられているので、そちらも併せて楽しむのが正しい姿だ。

### キュートなCGと豊富なSSや歌詞が楽しくさせる

**milk punch**　草薙若葉



独自の淡彩を基調としたCGは楽しいパワー炸裂です！

http://milk.peewee.jp/

まず、サイト全体からビシバシと放出される『楽しく描いたり書いたりしてます！』パワーを感じてほしい。SS、CGだけでなく絵日記の過去ログもチェックしよう。なおSSは女性化がテーマの作品もあり、独特の世界観に彩られたGGシリーズを楽しむことができる。




**Blue and Inverness**　まさぶ

http://coolpeppermint.nobody.jp/

文章中心のサイト。通常のSSに加えて、いわゆる「100の質問」的なアンケート・コンテンツ「GG中毒患者への質問診断書」が面白いです。




**All in the golden afternoon**　麻宮しおり

http://www12.ocn.ne.jp/~dodgson/

SS、100の質問、なりきりと豊富な文章コンテンツを掲載する。SSについては連作のものや独自の内容(「脇道的」と表現される)のものを掲載する。




**LUNARCADIA**　椎名

http://lunarcadia.fc2web.com/

カイとソルのSSを中心に、シリアスあり、ギャグあり(ブリジッドも参加)、18禁ありとさまざまなSSを楽しめる。PHOTOコーナーも面白い趣向なので要チェック！




**CLOUD　PARK**　東雲悠希

http://gpm-yuki.hp.infoseek.co.jp/

SSを中心にトークや、別館を建てて他管理人とともに合作をしたりと、バラエティに富んだコンテンツを掲載する。豊富に用意されたSSはじっくりと楽しみたい。




**prince Maiden**　CHRIS

http://prince9croix6.fc2web.com/

トップにある「sol×ky SIDE」と「ky×sol SIDE」の選択でコンテンツ構成が変わる。SSの「現代GUILTY劇場」ではGGシリーズキャラによるパラレルワールドが楽しめるぞ。

※本記事では「ショートストーリー」を「SS」と略しています。

### 今回のお気に入り GGシリーズ

今回は横のコミュニケーション(掲示板群に代表される人が集まってのやりとり)が太いサイト、縦のコミュニケーション(管理人が軸となるコンテンツを中心としたやりとり)が太いサイトをご紹介。

横のコミュニケーションのサイトの中からご紹介したいのが「GGXX BBS(http://ggxxbbs.net/)」だ。ちなみにiモード版(http://i.ggxxbbs.net/)も存在する。テーマとしてキャラクター別と地域別、作品別といった分類を中心に、GGシリーズの関連掲示板群を持っている。

縦のコミュニケーションでは「Eternal sky(http://homepage2.nifty.com/Shima/)」をご紹介したい。iモード版は(http://homepage2.nifty.com/Shima/page201.html)だ。PCで見られる通常の掲示板に加えて、サイトのSSの感想、GGXX情報交流などを掲載する。もう一つ縦のコミュニケーション・サイト「under the sun(http://mugamuga.fc2web.com/open.html)」もご紹介。攻略がコンテンツのテーマとなっているが、管理人を中心にコミュニケーションが取られている。

これらのサイトをチェックして、同じゲームで遊ぶ話仲間をたくさん作ろう！

**「お気に入り」PLUS**

筆者イチオシサイトはラグナ化したGGシリーズキャラを掲載する「天涯」。ラグナロクはPC版ゲームを遊んでいないと分かりづらいと思われるが、複数ゲームのキャラクターが見事にフュージョンしているさまをぜひとも目にしておいてほしい。また欄外となってしまったが、イスカの翼(http://ggisuka-wing.hp.infoseek.co.jp/)はおすすめサイトの一つ。ぜひともチェックしてほしい。

# サムライスピリッツ 天下一剣客伝

## 設定資料集（後編）

SAMURAI SPIRITS
WORLD SWORDMASTER CHAMPIONSHIP
CHARACTER STORY

# 剣客に歴史あり2



**『サムライスピリッツ』七作目に出てきたシリーズキャラクター総勢36名。そのストーリー紹介の後編！**

告

駿府御前試合之事

御前にて尋常なる仕合に臨む武辺者を、素性不問にて世界各国より広く募りて候

勝者には左の報奨を約束す

一、天下無双の証
一、大願の成就
一、金二千両及び米一千石

存分に剣技を尽くすもの也

徳川慶寅

その御触書は江戸を始まりとして各地をめぐり、やがて全世界に知れ渡る。

時は天明。
舞台は世界。
目指す高みは天下一。

サムライ世界大活劇、ここに開幕。
いざ、尋常に勝負せよ！

## 真鏡名ミナ



ミナは琉球の山の奥にある小屋でチャンプルと静かに暮らしていた（※1）。麓の村人たちとも良好な関係を築くこともできた（※2）。大きな変異もなく、妖滅師としての役割を担うことも忘れつつある平穏な日々だった。

午後の陽射しも暖かく、何でもない日のこと。チャンプルが東の空を見上げて、珍しく唸り声を漏らしていた。それが始まりで、日に日に邪気が強くなっていくことをミナは感じ取っていく（※3）。

「……この邪気、厄介ね。滅さなければ……。もう、そっとしといてほしいのに……」

それが世界を災禍に巻き込むであろうことも容易に想像できる（※4）。

ミナは白き神衣装（ウプジン）に身を包み、破魔の弓（※5）を手にし、旅立ちを決意して山を降りる。

二人だけの安寧の世界は破られた。それを取り戻すためならば、きっと、闘える。

（※1）妖滅師は稀有な存在で、畏れ、敬われている。偶然、立ち寄った村で役目を果たし、静かに暮らせる所を探していると話すと、この小屋でよければ……となった。

（※2）村人は畏れ敬う。ミナは他人とかかわりたく無い。つまりは無関心。

（※3）「こんな力は欲しくなかった……」とはミナ談。

（※4）近隣から〝あやかし〟の討伐の申し出が増えてきた。

（※5）鎮聖八浄。現在ではミナにしかその真価を発揮させることはできない。

## シャルロット



精神的にも、肉体的にも、多忙な日々が続いていた（※1）。ドレスで着飾り、あらゆる作法の稽古、虚飾に彩られた貴族のパーティー……シャルロットは溜息の回数が増えていくことを自覚せざるを得ない（※2）。悩みはそれだけではない。虚栄と虚構に惑溺した貴族と自分が同列の存在ではないのか。民衆の為に有り続けたいと誓ったはずではないのか。パーティーに出席し、退屈な時間を過ごす度にそう感じずにはいられない。

転機の訪れは、ある日、シャルロットの元に届いた一通の手紙（※3）。

「お嬢様？　その格好は……一体何をなさるおつもりですか？」

ドレスを脱ぎ捨て、鎧とラロッシュ（※4）を身に着けたシャルロットの凛とした佇まいに、老婦人は言葉を失った。

「すまないな、ばあや。やはりこちらの方が性分にあっているようだ。私にどれだけの力があるのか、民衆の為に何ができるのか、見直せる良い機会となるだろう」

一抹の後ろめたさを感じつつも、シャルロットは再び剣の道に戻った。

（※1）コルデ家の令嬢らしくするよう、世話役の老婦人に泣きながら嘆願されてしまい、ついにシャルロットは折れてしまった。

（※2）「ばあやのご機嫌取りも楽じゃないな……」とシャルロットは思っていた。

（※3）慶寅から送られた御前試合への招待状。また、同じころにはヨーロッパにも御触書が撒かれていた。

（※4）シャルロットの愛剣。

## 緋雨閑丸



何の目的もなかった。頼るべきアテもなかった。

失われた記憶もそのままに、閑丸は無為に放浪を続けていた。

そんな道すがら、たまたまその手にした御前試合の御触書。およそ年齢不相応な冷めた眼差しで(※1)、閑丸はその半紙を読み上げる。

閑丸の心の琴線に触れたのは「大願の成就」という一文。

これの意味するところは「あらゆる願いを叶える」。それぐらいは閑丸にもわかる。

その文面も今の閑丸にはやけに虚しく感じるが、その一方で、すがってみても……と希望を感じている自分も確かにいる。

「……よし、頑張るぞ。頑張って、御前試合で勝つんだ」

一縷の望みを御前試合に託し、閑丸は意志を持って歩き出す。

「そしたら、きっと……」

(※1)実際の年齢は不明だが、まだまだ少年風情といった外見である。

## 壬無月斬紅郎



世界を舞台の御前試合――。

何とも心が震えるその響きに壬無月斬紅郎は酔い、それが意味するところを反芻する。

世界各地の豪の者どもとの尋常なる仕合いの場を幕府が設けると公言している。剣に生きる者として、これに臨まぬ理由があろうものか。

「無限……されど、無双……」

思えば無限一刀流を継ぐ者として鬼と恐れられようとも、帯刀せし者に挑み、仕合い、無限の頂きを目指して闘い抜いた。

「我と対峙せしすべての豪の者どもよ。無限の剣閃、その眼に刻むべし」

斬紅郎の望みはただ一つ。共にある鬼の望みもただ一つ。同じ望み、共に逝く道。

斬紅郎は今は亡き息子・覚之進への誓いを胸に抱き、歩み始める(※1)。

ただ一つの逝き着く場所を望んで。

(※1)幕府の隠密とともに息子・覚之進を自ら斬り捨てたときより、斬紅郎の鬼としての生涯が始まった。

## 橘右京



桜並木を歩いた。薫風が心地よかった。

橋の上で立ち止まった。風に花弁が舞う。水面に花弁が浮かぶ。

少しだけ、言葉を交わした。当り障りの無い言葉を、少しだけ。(※1)

別れ際、微かに触れた合った指先が、今も火照りを抱いている。

「圭殿……」

想い人、小田桐圭を見送り、右京は帰途に着く。逢瀬と呼ぶにも短過ぎる同じ時を圭と過ごし、右京の逡巡は晴れ、決意は固まる。

御前試合。

剣客にとって御前試合は最高の栄誉であり、一角の剣客として、やはり右京も惹かれる。そして御前試合で見事勝利を納めたならば、名実ともに天下一の剣客と呼ばれる。

もし、そうであるならば身分違いのこの恋にも、一抹の希望は見出せぬものか――。

あかつきに
ちひさく灯る
花の露
咲くも散らすも
我がこころかな

(※1)圭が「綺麗ですね」と言えば、右京が「………はい」と相槌を打つ程度。

## 首斬り破沙羅



愛憎、怨念、羨望、嫌悪、忌避、嫉妬――。

破沙羅は内包した歪な感情に心を苛まれ、放心する。

生気を失い焦点の定まらぬ虚ろな瞳が見上げる先は、現世か、あるいは、幽世か。

閉ざした心が、恐ろしいほど自然にこれまでの惨事を呼び起こし、それが現実なのだと破沙羅自身に突き付ける。

始まりは何時だったのか。終わりは何時になるのか。

「もう疲れたよ……篝火……君の側に逝きたいんだ……」

遥か昔にすべては終わっていた。それなのに、いまだに終わりは訪れない。

あらゆる矛盾を受け入れよう。すべての絶望を認めよう。

しかし、捨てきれない感情。それは、未練――。

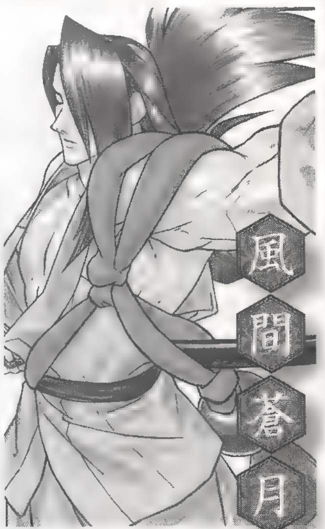
「どうやったら僕は君のところに行けるんだい？　教えておくれよ、篝火……」



## 風間火月

「もぅ！　火月兄さんの馬鹿ぁ！」
「チッ！　勝手にしやがれ！」
いつもの些細な兄弟ケンカ。売り言葉に買い言葉。思えば、それが悪かった。
葉月が屋敷を飛び出して行ってからほんの少したった刹那、余りに強大な邪気が降って来た（※1）。胸騒ぎがして駆け出し、屋敷の外で見た風景に火月は唖然とした。
里の外が燃えていた。放っておけば山火事になるだろうし、里も危ない。（※2）
しかし、それよりも葉月。葉月はどこにいるのか。葉月は無事なのか。
火月は邪気を感じた火災の中心へ急ぎ、それから里中、やがて近隣の山を、葉月の姿を求めて探し回った（※3）。だが、必死の火月を嘲るように、葉月の姿は忽然と消えた。
火月が導き出した結論は一つ、葉月の失踪に、先の強大な邪気が関係している——。
「待ってろよ、葉月！　必ず俺が見つけてやるからな！」
単身、火月は風間の里を離れた。掟破りの抜け忍として追われることも承知の上で。

（※1）小さな隕石の直撃に等しい。詳しくは炎邪の物語を参照のこと。
（※2）炎邪のせいである。
（※3）途中、消火活動に参加するように蒼月に呼びやめられるが無視。



## 風間蒼月

「——やれるな、蒼月？」
「御命令とあれば、もちろん。では、早速——」
風間一族の長・月心斎より直々に命を受け、蒼月は旅支度に取り掛かる。
今回の任務は、抜け忍・風間火月、風間葉月の始末。
謎の火災が沈静化した後（※1）、火月と葉月が行方不明となっていた。直前にいつものように火月と葉月がケンカをしていたことは蒼月も知っている（※2）。それが失踪の直接の原因ではないとしても、要因の一つではありそうだった。
「火月も葉月も、しょうがないですね……」
弟と妹の名を呟いてから、蒼月は自らの使命の重さを知る。しかし、蒼月はあくまでも風間一族の忍。忍たる者、私情は捨て置くもの。
「あまり世話を焼かせないでほしいのですが……まぁ、いいでしょう」
月夜の空に、蒼月の影が舞った。

（※1）蒼月の刀・青龍の力とはいえ、水を自在に操る蒼月はさぞ重宝されたであろう。
（※2）素知らぬふりをしつつ見守っていた……と邪推してもいいだろうか。



## 炎邪

何かが空から降ってくる。葉月がそう感じた次の瞬間には、爆音、怒号、衝撃——訳も分からないまま、吹き飛ばされた。灼けるような熱さに耐え、土煙の向こう側に見えた人影に葉月は絶句した。
「ドンゴラボッガー——ッ！」
炎邪が天に吼える。大地が揺れる。熱風が吹き荒れる。
殺される——と、直感的に葉月は思った。咽が焼けて助けも呼べない。火月と些細なことでケンカをして（※1）、勢いで屋敷を飛び出して、そのまま里の外まで飛び出した軽率さを悔やんでも悔やみきれない。せめて火月に一言謝りたかったと思う。
不意に炎邪を包む炎が消え、炎邪は動けない葉月を抱え上げ
「ドッゴラアァアア——ッ！」
何処かへ向かい、飛び去っていった（※2）。

（※1）第三者の視点から言わせてもらうとしても、本当につまらない原因でケンカをしている。
（※2）刹那の間に風間の里が見えなくなり、もう二度と帰って来れないだろうと葉月は絶望した。

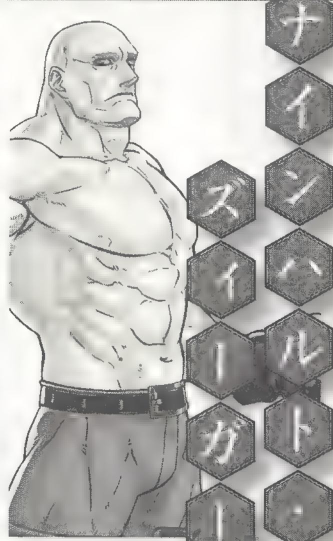


## 水邪

「さて——分かるか、封魔の力を持つ娘よ」
宙に浮き、得意げに水邪は葉月に語る。
炎邪に連れられて空を飛び（※1）、意識を失ない、気が付けばここにいた。暗い場所で、それほど広くない。分かることはその程度（※2）。
「我の施した秀逸な結界の中では、如何に封魔の力を持つ貴様でも思うように力は揮えまい。安心しろ、我らに害を為さぬ限り、貴様を殺すことはない」
葉月はうなずいて逆らわない意志を示した。
「うむ、ならば心して聴くがよい！　我をあがめよ！　我をたたえよ！　この地、この国、この世界を神である我にふさわしい姿に再建せねばならん！　貴様は選ばれたのだ！　我らとともにこの世界を創り変えるために、その力、存分に用立てよ！　いいか、決して貴様の力を恐れて封じている訳では無い！　……貴様には期待しているぞ？」（※3）
葉月はもう一度、うなずいて見せた。おとなしくしていれば、殺されない……（※4）。
水邪は粛々とした葉月の様子を見て、満足げに笑っていた（※5）。

（※1）経緯は炎邪の物語を参照のこと。
（※2）決して魔界などではない。ただ、なかなか気付かれそうで気付かれない場所。
（※3）水邪が一言喋る度に、背後で炎邪が「ゴラァ！　ドラァ！　デュシャ！」と葉月には理解できない言葉で相槌をうっていた。
（※4）この人たちはもしかしたらいい人たちなのかもしれない、と葉月は思ってしまった。
（※5）葉月の封魔の力以外に畏れるものはこの世に無いと水邪は思っている。

## ナインハルト・ズィーガー



旅立ちの朝を迎えた。ズィーガーは正装し（※1）、旅支度を終えた馬を引く（※2）。

「ズィーガーよ、既にお前も耳にしていることとは思うが、日本で開催される御前試合に世界各国から最高の兵士が集っている。我がプロシアからはズィーガー、お前に出撃を命じる。世界全土に我がプロシアの戦闘力を知らしめてくるのだ！」

数日前、敬愛する皇帝ハインリッヒより受けた君命に従い、ズィーガーは旅立つ。（※3）

綺羅を苦手とするズィーガーは、早朝に一人、城壁の外に出る。そこには整列した紅き獅子聖騎士団がズィーガーを待ち構えていた。

「団長！　プロシアに栄光を！　紅き獅子聖騎士団に栄光を！」

ズィーガーは整列する部下の列を抜け、城壁を振り返る。皇帝ハインリッヒと皇女エリザヴェートが城壁の上よりズィーガーの出征を見守っていた。

「『千の破壊者』の誇りにかけて！　ナインハルト・ズィーガー、出撃する！」

手に向かって拳を突き上げる。絶対的な勝利を持ち帰ることを誓って。

（※1）フルプレートメイルに真紅のマント。

（※2）馬には専用のケースに納めたズァリガーニとその弾薬、その他、闘いをはじめとする必要な物資が背負わされている。その上、ズィーガーが騎乗する。駿馬では無いが、プロシア屈指の頑強な馬。

（※3）ズィーガーの不在は他国の脅威にプロシアを晒すことになりかねないが、優秀な兵士が育っているので、皇帝もズィーガーも安心している。

## 王虎



清の国にこの人ありと名を轟かせた王虎。さる王家の末裔（※1）であることが王虎の誇りであり、いつしか中国を統一し、正しい姿に導く必要があると感じていた（※2）。それを成し得るのは、唯一、自分自身であると信じていた。

しかし、中国統一という大事業、王虎一人で成し得るのは不可能と言わざるを得ない。彼は王道を共に歩める有能な人材を常々求めていた。「清には本物の男はおらぬ」言い放ち、異国に人材を求めたこともあった（※3）。

そんな折、御前試合開催の報せは正しく朗報だった。

世界各国より真の漢の素質を持った者が一同に集うその機会を見逃す理由は無い。

一縷の迷いも無く、王虎は参戦を決意し、側近の者たちにそれを告げた。

「中国を統一し、新たな王朝をワシとともに築ける真の漢……今度こそワシの前に現れよ！」

天下に響いた武漢王、今、世界へと進出せり——。

（※1）偉大なる皇帝の血族とも言われている。王虎本人に確認するしか無いが……。

（※2）現在の腐敗した政治を良しとするような落ちぶれた感性は持ち合わせていない。

（※3）闇雲に探しても見つかるはずはなかった。

## 劉雲飛



永い夢を見ていた。そんな気がした。

醒めてみれば、おびただしい邪気がどこからか世界に流入している。良く心得ているこの邪気は、明らかに魔界のそれ（※1）。甘美な夢を振り払い、目覚めるには十分過ぎる事態だった。

「邪気、いまだ潰えず……か」

果たして、世界の何処に綻びが生じたのか。魔界への門は何処に開いたのか。

それを封じるのが雲飛の使命であり、贖罪であり、すべてである。そのために自らを棄てる事などは至極当然のこと。

「妻よ、すまぬ……」

小さく別離の言葉を発し、雲飛は空へ飛び立つ。

永い夢を見ていた。決して叶わぬ、決して許されぬ、永い夢。

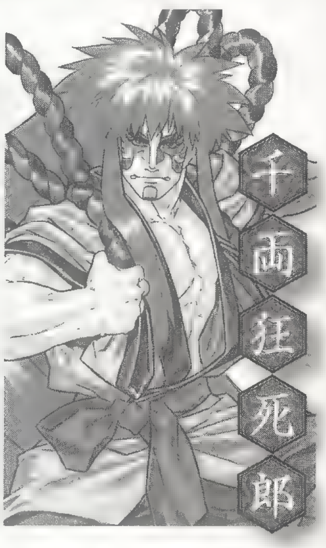
桃源にその身を置き、妻とともに悠久の刻を生きる。そんな夢を見ていた。

いつまでも、お帰りを待ち続けております——と、妻の声が耳朶に届いた。

そんな気がした。

（※1）魔界の邪気であることは間違い無いが、腑に落ちない感があった。具体的に表現することは難しいが、強大過ぎる邪気同士が争っている余波が流れ込んでいる——といった具合らしい。

## 千両狂死郎



狂死郎一座・京都巡業も無事に千秋楽を迎え、千両狂死郎もようやく一息付ける状況にあった。次の巡業は尾張。しばらくは京都での余暇を一座の皆が楽しんでいる。

狂死郎は一人、京都の街を往く（※1）。目的地は天閣座（※2）。はるかいにしえ、平安の時代より伝わる舞を会得した者が京に居るとのうわさを聞きうけ、京都公演の合間を縫って調べ、ようやく天閣座にその者ありと分かったのだ（※3）。

「残念ながら——」

と、天閣座の管理者が言うには、その者は永き眠りより目覚め、既にこの地を去った——ということ。ただ、御前試合の御触書を気にしていた様子があった、と付け加えられた。

「ワシの歌舞伎の道は、ほとほと剣の道と御縁があるようじゃな（※4）。よかろう、ワシこそが舞も剣も天下一じゃと知らしめてくれようぞぇ～」

かくして狂死郎は御前試合への参加を決意（※5）。一世一代の一人舞いの始まりである。

（※1）もちろん、化粧を落とした素顔である。

（※2）古くからある舞台で、年に一度、奉納されてあるからくり人形による舞台が披露される。

（※3）機巧おちゃ麻呂のこと。

（※4）地方巡業の最中なので、御前試合のことは意識的に避けていた。

（※5）流石に看板役者不在での続行は無理であり、今回の地方巡業はここで打ち切りとなった。

## 不知火幻庵



不知火幻庵の血がざわめく。世界を舞台の御前試合開催の報せは鬼哭島にも伝わっていた。一族を代表し、世界を魔道に堕とす戦士としてだれが赴くのか。無論、白羽の矢は不知火一族、最強の戦士である幻庵に立つことになった。幻庵自身にも思うことがあったからこそ、醜悪な笑顔で応じた（※1）。

悪天候が続き、火山も胎動を始めている。世界を被う心地よい魔性の歓喜の余波が鬼哭島にも影響を与えている。

「血が呼ぶケ。血が騒ぐケ。魔道の悦びを全身に刻み込んでやらねばならんヤツが居るケ。陰湿な怖気の源を骸と変えたとき、ワシが魔道の王だンケンケケケッ！」

骨髄が囁く（※2）。何者かが自分を差し置き、魔道の頂点に立とうとしている。

「幻庵様、どうか……ご無事で……」

「あざみ、心配はいらないケ。笑ってワシを送り出すケ」

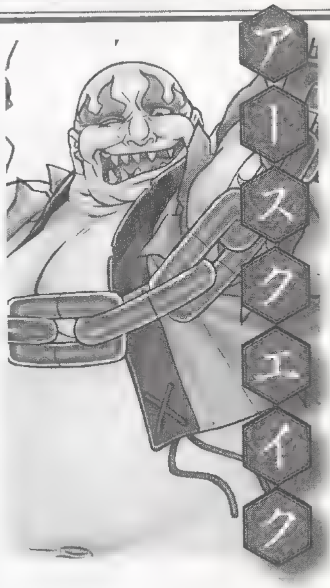
愛する妻の陰気な笑顔を背に受け（※3）、幻庵は自らの快楽と誇りのために闘いへと旅立った。

（※1）およそ普通の感性ならば「得意満面の笑顔」……であろうか。

（※2）「虫の報せ」や「直感」と置き換えるとわかりやすいのではないか。

（※3）およそ普通の感性ならば「こぼれるような笑顔」……であろうか。幻庵を一目惚れさせた、あざみの笑顔である。

## アースクエイク



世界を股にかける大盗賊アースクエイク。生来の物欲の強さを満たすべくして（※1）、泥棒稼業に余念がない。日本でニンジャのギジュツを身に付けてからは（※2）、その腕前もさらに上達した。

そんなアースクエイクが今、欲しいもの。それは、日本の財宝だった。だれにでも自慢できるような財宝が欲しい。黄金の国と呼ばれた島国の財宝が欲しい。日本を盗んだとたたえられるような財宝が欲しい。問題は日本の何を盗めば良いのか。

子分が仕入れてきた御前試合の報せはアースクエイクにとって渡りに船といえた。

「これならすんなり城の中に入れるじゃねぇかよぉ～。お宝獲り放題だぜぇ（※3）」

「おかしらが欲しがりそうな物が見つかるかもしれませんぜ！」

「GFFFッ！　ジパングのお宝、いっただっきま～しゅ！」

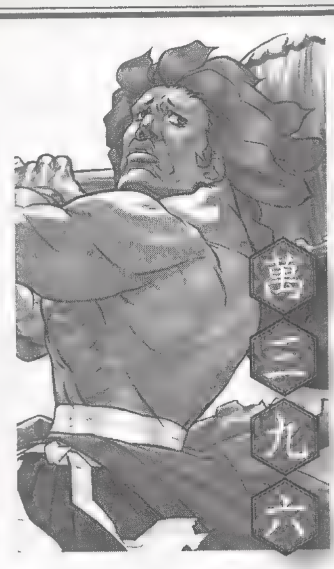
こうしてアースクエイクは子分たちを引き連れ、御前試合への参加を目論むのであった。

（※1）12歳のときに「世界中の財宝を手に入れてやる」と豪語したことも理由の一つ。体格に負けず、プライドも超一流のデカさである。

（※2）ガルフォードと同じく甲賀の綾女に師事した。半年だけだが。

（※3）国を獲る、という発想はなかったわけではなく、無形の物に興味が無いらしい。

## 萬三九六



「てめぇら、世界最強はだぁ～れだ!?」

「三九六様です！」

「ほんなら、御前試合で優勝するのはだぁ～れだ!?」

「当然、三九六様です！」

かくして三九六は部下たちを引き連れ（※1）、足取りも軽く、揚々と街道を往く。

世界を舞台の御前試合。世界最強の三九六より強い者などいるはずが無い。御前試合で優勝するのは三九六。その勝利は約束されたも同然。

天下無双の証、大願の成就、金一千両および米一千石。それらがすべて自分の物になるとなれば、夢見心地も致し方ない。好物の寿司を頬張り、（※2）空腹も満たせば自然と笑顔も弾むというもの（※3）。

力こそすべて。果たして三九六は國獲りを成し得ることができるのであろうか。

「が～っはっはっは！　俺様の時代がついに来たでぇ――ッ!!」

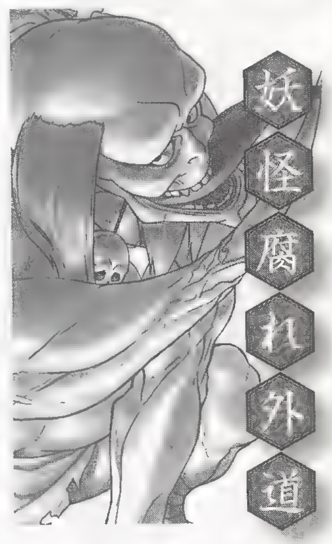
天下の往来に三九六の哄笑が轟いた。

（※1）一八、五七、お二四、の三人。

（※2）今し方、道端で拾った寿司。部下たちの制止も聞かず、ぺろりと平らげた。

（※3）お二四は三九六の笑顔に夢中。至福のひととき。

## 妖怪腐れ外道



「さァさァさァ！　ちょいと聞いておくんなせぇ。大丈夫、取って食ったり何ざしませんって。あ、ほらほら、そこの小粋なお嬢さんも、そこの桶担いだ魚屋さんも、井戸端でうわさ話するのが旦那よりも大好きって奥さんも、聞いてびっくり、何と天下の徳川が世界を舞台の御前試合を開催するってんだ。世界中から腕に覚えのある連中を集めて、真剣勝負、そして世界で一番強いやつを決めるって腹よぉ。何と最後まで勝ち残ると、天下無双の証に、金一千両に米一千石。それだけじゃあねぇ。なんと、将軍様が何でも願いを叶えてくれるってぇ話だ。どうだいどうだい、腰が抜けちまったかい？　腕に覚えがあれば素性は一切問わないってんだから、流石は天下の徳川、懐が広いねぇ！　ささ、そこの強そうな旦那、一丁、やってみちゃあどうで――」

最初はちょっと地震があったような気がして、（※1）そして話を聞いている村人たちが蜘蛛の子を散らすように離れて行き（※2）――男は次の瞬間には真っ暗で、饐えた匂いのする、水溜りの中にいた。（※3）

「いだだぎまぁず」

世にも恐ろしい声が全身を揺さぶったのが、男の最後の記憶となった。（※4）

（※1）妖怪腐れ外道が歩けば地面も揺れる。

（※2）せめて男が太陽を背にしていれば、伸び来る巨大な影で異変に気付いたかもしれない。何事にも熱中し過ぎるのは良くないのだろうか。

（※3）妖怪腐れ外道の口内だと推測される。背後からぱくり、と丸呑み……。

（※4）咀嚼。男の努力も空しく、この村はおろか、この地域一帯から御前試合へ参加した者はいなかった。だれもできなかった、と言うべきか……。

# 街頭電脳遊戯語録

がいとうでんのうゆうぎごろく

**今月のテーマ**『ネットワークゲーム』



PCやコンシューマーだけでなく、アーケードもネットゲームが花盛り。通信形式や対応度の違いこそあれ、すでに多くの作品にコンテンツが導入されている。今後、この傾向はますます加速していくだろう。

担当：伊勢猫
C・LAN
イラスト：遍歴

**ネットワーク対応のタイトルは、増加の一途をたどっている。『麻雀格闘倶楽部』から始まった、店舗間でリアルタイムに対戦できる作品のジャンルも枠が広がってきた。今回はネットワークゲーム用語の中から、アーケードに関連性が高い単語を解説する。**

## ▼あ行▲

**RMT**【あーるえむてぃー】
real money trade
□行為

わかりやすく言えば金銭トレードのこと。トレードの方式としては古くから存在するものだが、ネット上の（実在しない）アイテムや通貨を、現実の通貨（ゲーム内のものではなく）で売買することを強調して"real"を冠してこう呼ばれる。オンラインゲームが急速な成長を遂げたPCでは市場が拡大しており、～専門のサイトなども多数立ち上がっている。アーケードでは『Quest of D』（セガ／2004年）の、（カードではなく、ゲーム内にのみ登場する）アイテムなどが～の対象に当たる。PC、アーケードともに原則として禁じられている行為であるが、完全に取り締まることが困難なのが現状。

**FPS**【えふぴーえす】
first-person shooting
□システム

一人称視点で（主に）銃火器を撃ち合う3Dシューティング全般の総称。海外ではネットワークゲームの主要ジャンルの一つで、PCにおいて『DOOM』や『Quake』といったさまざまなシリーズ作品が人気を博している。国内アーケードでは、ネットワーク対応ではないが、『アウトトリガー』（セガ／2000年）という本格～が登場。ネットワークに対応したタイトルとしては、9月に開催されたアミューズメントマシンショーに出展されたタイトーの『ハーフライフ2 サバイバー』や、ナムコの『カウンターストライク ネオ』が発表されている。

一方で、～という略称には1秒間の画像更新回数を示す"flame per second"という意味もある。いわゆる攻略文などにも頻繁に登場する"フレーム"と同義だ。ただ、ネットワークを介すると通信環境（マシンの性能や地域）によってこれに大きな差が出てしまい、後述のラグも少なからずある。対戦格闘のようなアクション性の高い作品には、うかつにネットワーク対戦を導入できないジレンマがある。

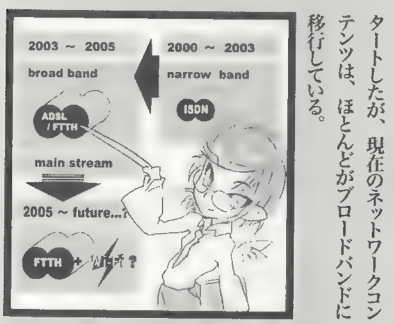
**MO**【えむおー】multiplayer online
□システム

多人数での同時プレイが可能なオンラインゲームのこと。言葉どおりの解釈ならば、『ファイナルラップ』（ナムコ／1987年）、『スパイクアウト』（セガ／1998年）も～といえるが、多くの場合RPGを差している。アーケード作品では『Quest of D』や、先日発表された『DRUAGA ONLINE』が該当。また多数のプレイヤーが一つの世界に同居するM～（Massive～）もある。～でも、ゲームの進行に必要なロビーは、一種のM～的な空間と呼べるかもしれない。

## ▼か行▲

**回線**【かいせん】circuit
□ハード

ネットワークにつなぐための電話回線のこと。ISDN以前のナローバンド（低速～）と、ADSLや光などのブロードバンド（高速～）に分けられ、高品質なものになればなるほど、ネットワークゲームのプレイ環境は快適になる。アーケードも初期はISDNでスタートしたが、現在のネットワークコンテンツは、ほとんどがブロードバンドに移行している。




## ▼さ行▲

**サーバー**【さーばー】server
□ハード

ゲームの舞台となる、仮想空間を構築している場所。～を使ったネットワークゲームでは、プレイヤーは～に入っていき、その世界の中でゲームをプレイする。～を介せずプレイヤー同士がネットワークを経由して直接データをやりとりすることをピア・ツー・ピア（Peer to Peer）と呼ぶ。

## ▼た行▲

**ターミナルモニター**【たーみなるもにたー】
terminal monitor
□ハード

ゲームに使用するサテライトモニター、メインモニターなどとは別に用意された、店舗内のセンターサーバーに付属しているモニターのこと。ベンダーなどに併設されていることが多く、全国ランキングといった店舗情報の表示に使われることが多い。『鉄拳5』（ナムコ／2004年）では、他店での試合内容が配信されたり、コマーシャルが流れたりと、待っているプレイヤーも楽しめるような趣向が凝らされている。

**チート**【ちーと】cheat
□行為

直訳すると"騙す"。ネットワークゲーム内のデータを不正に改造する行為のことで、健全なプレイヤーからもゲーム運営者からも忌み嫌われている行為である。～を行なうプレイヤーのことをチーター（cheater）と呼び、場合によってはアカウントはく奪などの措置が取られることもある。アイテムやお金を複製および増殖する～行為は"複製デュープ（dupe）と呼ばれる。"複製アイテムと知らずにもらった"などの場合でも、運営側から処罰の対象となる場合があるので、知識と自衛手段をしっかり持っていどむことが大切だ。

この問題は、先述のRMTとも密接

**用語の種類** 用語の系統と分類表記：□プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語／□ハード□……筐体、基板などハードウェア全般に関する用語／□システム□……ゲームシステムやプレイの形態に関する用語／□人名□……人の名前／□現象□……ゲーム中に起こる現象／□行為□……プレイヤーの行動／□ソフト□……ソフトウェア全般／□開発□……開発サイドが元の用語

# ゲー語のツボ



[illegible]

■自社ネットワークサービス　概要一覧リスト■

●e-AMUSEMENT　コナミ

[illegible]

●ALL.Net　セガ、ナムコ、サミー

[illegible]

●NESYS　タイトー

[illegible]

●AM-NET　サミー

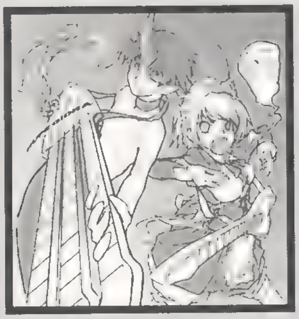
[illegible]

●ぷらっとネット　アルゼ

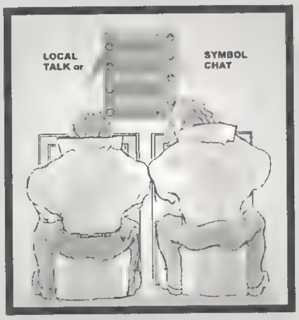
[illegible]



に絡んでくる。運営サイドとチーターのいたちごっこの構図は、PCゲーム上では長年に渡り続いている。アーケードゲームにおいては、『Ｑｕｅｓｔ ｏｆ Ｄ』で問題となっている



**チャット【ちゃっと】chat**
□プレイヤー□システム
「おしゃべり」を意味する英単語で、ネットゲーム用語としては「コンピューターの画面を介したプレイヤー同士の会話」を指し示す。一般的なネットゲームではキーボードで文字を打つ形式となるが、入力デバイスが限られるアーケードにおいては、定型文やアイコンなどを表示する形式が主流。その草分け的な存在は『スパイクアウト』で、コマンド入力によりメッセージポーズを取ることができた。また『バーチャロン オラトリオ・タングラム』(1998年／セガ)では、ドリームキャストのビジュアルメモリに記憶させたメッセージを表示させるという方法で、チャットを可能にしていた。本格的に～が導入されたタイトルは『バーチャファイター4』(2001年／セガ)。同タイトルでは定型文が表示されるタイプを採用した。




## ▼な行▲

**ネットワーク対戦【ねっとわーくたいせん】network matching**
□ハード□システム
通信回線を介して、店舗間のリアルタイムな対戦を可能としたシステムの略称。これに対して、対戦格闘でお馴染みとなった店舗内の通信対戦をローカルネットワーク対戦と呼んで区別される(同オフライン対戦)。サーバーや接続回線の設置など、運営するには新たな設備投資が必要となるため、アーケードでの採用は見送られていた。しかし、インフラの整備に伴って「エンターテイメント・ステージ ｎｅｔ＠」(2000年／セガ)が試験的な運用を開始。その約二年後には、『麻雀格闘倶楽部／全国オンラインｖｅｒ.』(コナミ／2002年)を皮切りとして、本格的な形での導入が始まった。とはいえ、対戦格闘ゲームのような、リアルタイムでシビアな入力操作が要求されるジャンルにおいては、店舗同士の通信回線の違いや距離などが原因で発生するラグを解消できないため、いまだに対応するタイトルが存在しないのが現状。

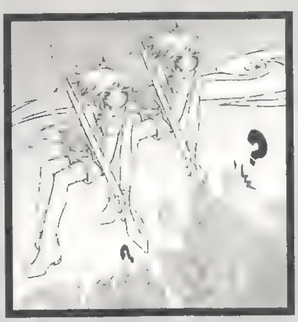
## ▼は行▲

**配信イベント【はいしんいべんと】network event**
□システム□ソフト
ネットワークを利用したコンテンツサービスの一環として、設置店舗に向けて配信される大会やイベントなどの総称。従来のネットワークに対応していないタイトルでは、内蔵タイマーや解除コードなどによる隠し要素的なイベントが主流だったが、ネットワークを介したデータ配信によって、メーカー主導の全国大会なども開催可能に。現在は対応タイトルのジャンルに合わせた形で、多彩なイベントが開催されている(類追加配信問題、配信アイテムなど)。

**バージョンアップ【ばーじょんあっぷ】version up**
□開発□ソフト
プログラムなどのバージョンが改訂されること指し示した和製英語(ｖｅｒｓｉｏｎ＋ｕｐ)。部分的な差分データによる改訂をパッチと呼ぶが、アーケードにおいてはパッチでも前者と同列に扱われるのが一般的。ネットワーク非対応の場合、ロムなどの記憶媒体による配布となるが、ネットワーク対応なら差分データのダウンロードで済むため、ローコストで迅速に対応ができる。ちなみに手間のかからない不具合の修正であれば、公に告知されないパッチが当てられる場合も多い。

## ▼ら行▲

**ラグ【らぐ】lag**
□ハード□現象
「時間のずれ、遅れ」などを意味する英単語。ネットゲーム用語としては、通信回線の混雑、急激な接続増加によるサーバー負荷などにより、データのやり取りに遅延が発生して、正常なプレイができない状態のことを指す(同タイムラグ、レーテンシー)。具体的には「キャラクターなどの動きが遅くなったり高速移動を始める」「居ないはずの敵からダメージを受ける」などの現象を引き起こす原因の一つで、専用の高速回線を使用しても完全に解消することはできない。さらに状況がひどくなるとデータ通信が断絶した状態まで発展して、一方的にゲーム上からはじかれる「回線落ち」といった現象を引き起こす。このため、リアルタイムな対応が必要とされるネットワーク対戦では、致命的な操作ミスにもつながる厄介な存在だ。



**用語の種類**　記号表記の種類と意味：同……同義語を表します。／類……類義語を表します。／対……対義語を表します。／例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「1～、2～」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

# おしゃれ魔女 猛者 and 通信

## 第四閥
## モセルス秋の大運動会の巻

**クール&ドスコイを旨とする我らモセルヌであるが、次に総選挙をやる際には、マニフェストのほかに「好きなモビルスーツ」も一緒に書いておいてほしいと切に願う今日このごろ。ナンチャッテ!**

担当:ジ☆ダップセ　イラスト:天野シロ




**ブニョ野口**

真綿で首を絞める系の原稿催促が得意。ダブシーのコモンカードだけで家が建てれるほどの引きは、地球環境にも容赦無い。




**ケソ**

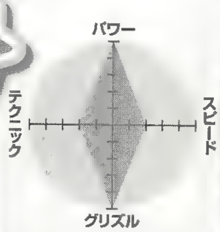
板橋ヒルドルブの異名を持つ、欠陥試作匹夫。ゲームボーイミクロを買ったその日に、便所に落とすのはもはや常識。

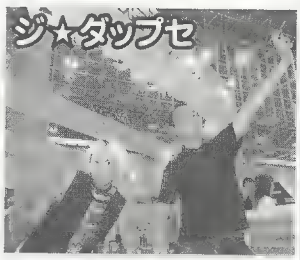



**まさ**

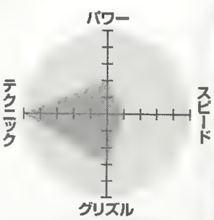
復讐の雨に身を打たれつつも、小象ハンティングの溝落としは絶好調。髪型はもちろん一角獣先輩リスペクティン。

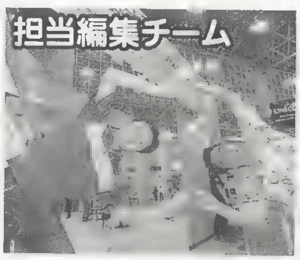
## 秋の大運動会参加メンバー一覧



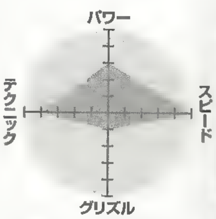




実はパワーキャラだったダップス。グリズル感も満点だ。




ブニョ&しもでんの編集チーム。狡猾さは町内一。







閃屋&モリガン長田の女性コンビ。いわば巻き添え。

### ドゴュ！　ツッパリだらけの大運動会

**マサ**　気を付けェェェ！　ビリビリビリ(↑空気振動音)

**ケソ**　な、なんスかマサ兄ィ、懐かしのガイア(かませ犬)並にけっぱっちゃって。

**マサ**　最近痛感しておらぬかね。我らの体力が著しく減退シティールことを。

**ケソ**　そりゃあしますがな。もう活動週間は40週をとうに超え、イメージレベルの減退は避けられないっしゅよ！　オマケに、ニートすれすれの引きこもり生活も続いておりますしねッ。

**マサ**　そこでだ君！　今回のモセルでは、体力増強イベントを開催しようと思うさね。

**ブニョ**　いや、体力増強イベントはいいけど、何もAMショーの会場でそんなことを言い出さなくても……。

**マサ**　フェフェフェ、この会場を見て分からぬかね。最新ビデオゲームのほかにも、ズラリそろったエレメカの山、山、山のフドウ！

**ブニョ**　最後の一言は聞き流すとして、確かにエレメカはけっこうな数が出展されてますよね。でも、それがどうかしたんですか？

**マサ**　もはや定番のエアホッケーからミニボーリング、そしてキック力測定マッシソまで、いやにマッスル系エレメカがそろっていることをかんがみても、これは我らに秋の大運動会――いわばバトルアスリーテヌを開けといっておるようなものでっしゃろハイパーン！(早口かつオーロラエクスキュージョンを繰り出しながら)

**ケソ**　そそそいつぁよかです！　今まさに鍛えに鍛えたヒッティングマッスルをうならせる刻！　フランス語で言うと鼻息スピルスですë！

**ブニョ**　日本語でしょ、と一応突っ込んでおくよ。

**マサ**　そうと決まれば、早速メンバーを集めねばな。どれ、野球のボール型の痣のある戦士を選んで……。

**突如現れた編集でそ**　その大運動会とやら、俺も出てやろうじゃねえか！　当然、運動会というからには、ギャラリーは全員幼女なんだろうな！

**ブニョ**　……今日は業者デーなので、幼女は会場に一人も居ません。

**ケソ**　よーし。この調子でアストロQ児を集めようZE！

### 第一の黄金宮　バスケット

**マサ**　とりあえずダップステイーム、変臭チームの2チームがそろったが、あと1チームぐらいは欲しいところさな。

**ブニョ**　たしかに。……お、そこを歩くは？　おーい、長B～(週刊ファミ通時代の呼び名で「オサビー」と読む)。

**モリガン長田**　あれ？　野口さん。またダップセのおもりをさせられてるんですか。

**ブニョ**　実は、かくかくしかじかで、運動会出場メンバーを探しているんだけど。同じ元週刊ファミ通のよしみで出場してくれない？

**長田**　絶対イ☆ヤ。忙しいし。

**でそ**　そういや、さっきその辺を閃屋が歩いてたな。モリガンと二人で女性チームを組ませりゃいいかな。

**ケソ**　そーいつぁいいや。

**長田**　な、なんなのこの人たち!?　人の話聞いてないし！

**無理矢理引っ張ってこられた閃屋**　優勝すれば、モデルガン買うてくれるって本当なん～？　じゃあ参加しますわ。

**長田**　モノで釣られてるし！

**マサ**　メンバーがそろったところで競技、あ、はじめい！

(擦れ声)全四種目で競って、最も多く高記録をたたき出したティームが優勝とす。

**ブニョ**　まずはアトラスの『バスケットライ』だね。

**マサ**　フェフェフェ。このエレメカを選んだのが運の尽き。何を隠そう、我は元バスケ部さね！　スピ！(鼻息)

**長田**　ええっ!?　それズルくないですか!?

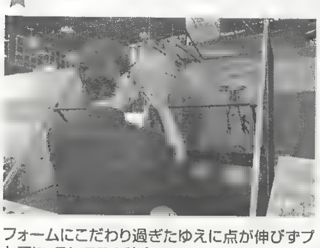
**マサ**　左手は添えるだけ……。ほりゃ！　左手は添えるだけ……とうりゃ！

**ブニョ**　うーん、さすが元バスケ部。フォームが綺麗だな。

**ケソ**　この勝負はいただきだNE！

**でそ**　でもさあ、いちいち狙ってシュートするより、連続して適当にどんどん投げ込んだ方が効率よくね？

**ダップセ**　あ。



フォームにこだわり過ぎたゆえに点が伸びずプセ死に。そしてこの諦念……。

## 第二門 ボウリング

**ブニョ** マサ兄ぃの計算違いはあったものの、第一試合は何とかダップセがモノにできたわけだけど。
**ケソ** シャッハ! ハイ! おんどれシゴウしたる!(ゲン風シャドーボクシング)
**閃屋** 次は……エイブルの『NEWプロボウル』? ちまっこいボウリングやなあ。
**でそ** 屋上デパゲセなどでよく見るヤツだな。ホンモノのボウリングは苦手だが、これなら何とかなりそうだ。
**マサ** 先ほどは遅れを取ったが、今度はそうはいかないっぺれ~。ビック・リボウスキばりのプレイを見るかね君!
**ブニョ** とか言ってるうちに、女性チームがバリバリストライクとってるんですけど。
**長田** あ、これなら得意かも。とりゃ!
**閃屋** プレイするの初めてやけど、ぜんぜん大丈夫やなー。
**長田** やった! 二人とも連続でターキー!
**閃屋** 余裕やわ~。
**ケソ** あわ、あわわわわ。
**マサ** さらにこの諦念……。


手軽に遊べて、しかも意外に盛り上がる『NEWプロボウル』。街中で見つけたらやってみそし。




## 第三試合 エアホッケー

**ブニョ** 結局、女性チームの圧倒的強さで第二試合は幕を閉じましたが。
**でそ** ちくしょー。編集チーム、まだ勝ち星がねーじゃねえかよ。
**長田** 次はナンキトレイディングの『ファーストトラックダブル』、2対2で戦うエアホッケーですね。これで勝てば私たちが総合優勝でしょ? なら、この勝負を獲って、とっとこの運動会を終わらせて開放されましょ。
**閃屋** そうやな~。
**ブニョ** 今回は総当りで成績を競い、二勝したチームがポイント獲得ね。
**ケソ** ドゥフフフ。エアホッケーは、世界大会があったら出場させれよ! というほどに自信がありま温泉!
**マサ** 我も宇宙大会じゃわい、というほどに自信アリアリ(メスト風表現)さなあ。
**長田** ちょ、ちょっと待ってよ。良く考えたら、女性チームはすっごく不利じゃないの!
**閃屋** そやなあ。ウチら髪の毛長うて動きにくいし。
**でそ** それは議論から外れてるだろ……。
**長田** 女性チームと対戦するときは、左手でやってよね! それくらいのハンデがないと勝負にならないわ!

~15分後~

**長田** ハ、ハンデがあったのに、二試合とも負けた……。
**閃屋** おっかしいな~。そんなはずはないんやけど~。
**長田** あ、あのね、敗因は何か、自分の胸に手を当てて考えてみなさいよ!
**閃屋** ん? 心臓がどくどくゆうとるだけやで? 脈拍は正常やな。
**長田** 相手の得点のほとんどはアンタの自殺点でしょーがッ!(カコミ参照)
**でそ** というワケで、ダップセチームとの決勝戦を制した我々編集チームの勝利ということで。やっとポイントを獲得できたぜ!
**ケソ** な、な、なにゆえー。
**ブニョ** っていうか、ダップセチームは攻撃の鼻息は荒いんだけど、防御が甘いかも。
**ダップセ** あ。


激闘を制したのは、ダップセの無意味なオーストラリアンフォーメーションを破った編集チーム。

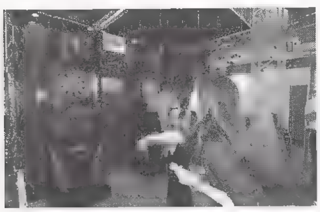
### 真・マリアン女学院 キラリ屋大量自殺点

エアホッケーにおける女性チームの敗因、それは閃屋選手のオウンゴールの[illegible]ハットトリック達成だったのだ。
**閃屋** [illegible]
**長田** 「だからといって、[illegible]の方ばっかりに[illegible]入れるのよ!」
[illegible]


[illegible]が閃屋に制裁を加える。

## 第四獄 決勝ダーツバトル

**ブニョ** 最終戦はアトラスブースにあったダーツマシンで。この勝負では、男性チームは最初の一投が左手、あとの二投は通常通りに投げて、チームの合計点を競います。
**マサ** フェフフフ。ダーツなら以前の猛者でもやったし、今でも時々街中で遊んでおる。
**ケソ** 俺なんかダーツの的まで買っちまいましたぜ!
**長田** うーん、実はダーツはやったことないんだけど……。でも、何とかなるでしょ。
**ダップセ** ぐおおおっ! 負けへんでぇぇぇ!


ダーツをプレイするのも矢を握るのも初めての閃屋。しかし、その得点は!?

## 戦い終わって ~神々の黄昏~

**ブニョ** バスケをダップセ、エアホッケーを女性チーム、ボウリングを編集チームが制して、最後のダーツ勝負で一位を獲ったのは……。
**長田** いえーい! 勝利ー!!
**閃屋** ダーツっておもろいな。
**でそ** し、信じられん! ビギナーズラックだろ!
**ブニョ** 今回の運動会の優勝は、女性チームに決定!
**ケソ** ち、ちくせう! ショックで引きこもるでゴワス!
**マサ** ついでに田渕不健康と名前を変えるといいだろう。
**ケソ** とっほほほ。


結局、運動会開催前よりも体力が衰えたダップセの二人。運動は大切ね!

意外というか予定通りというか、結局最下位に終わってしまって、しょぼくれているジ☆ダップセ(ちなみにダーツの二人の合計点は31)に励ましのお便りを!(切望) あて先は〒102-8431 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「おしゃれ魔女 猛者 and 通信」まで。また、二人にやらせてみたいことも同時に募集しています。

# Video Game Music Laboratory

VGMラボ

## New Release




### THE IDOLM@STER MASTERPIECE 01 魔法をかけて！～天海春香、萩原雪歩、秋月律子～

COCX-33355　Now on sale!　¥2,000 (tax in)

■収録曲
「魔法をかけて！（M@STER VERSION）」（歌：春香・雪歩・律子）
「THE IDOL M@STER (HYR VERSION)」（歌：春香・雪歩・律子）
「First Stage」（歌：萩原雪歩）
「魔法をかけて！」（歌：秋月律子）
「太陽のジェラシー」（歌：天海春香）
「魔法をかけて！（M@STER VERSION）」（オリジナルカラオケ）
「THE IDOL M@STER (HYR VERSION)」（オリジナルカラオケ）
ボーナストラック「魔法をかけて！　～春香・雪歩・律子～」
全8曲

ゲームセンターで絶賛稼働中の『アイドルマスター』。そのキャラクターソングCDがついに登場する。第1弾となるこのCDではトップアイドルを目指す10人の女の子の中から、天海春香（CV・中村繪里子）、萩原雪歩（CV・落合祐里香）、秋月律子（CV・若林直美）の3人がセレクトされている。各キャラクターの持ち歌だけでなく、特別バージョンの「THE IDOL M@STER」や録り下ろしのトークまで収録されているので、アイマスファンは必携のCDといえよう！

### あなたの担当アイドルはいつ発売？

敏腕プロデューサーである皆さんはすでにご存知かもしれないが、この「THE IDOL M@STER MASTERPIECE」は第3弾まで発売決定済み。第2弾となる「THE IDOL M@STER MASTERPIECE 02 ～三浦あずさ・如月千早・菊池真～」は11月2日、第3弾となる「THE IDOL M@STER MASTERPIECE 03～水瀬伊織・高瀬やよい・双海亜美/真美～」は11月末に発売が予定されている。アイマスを深く楽しみたいあなたは、今から期待して待とう！



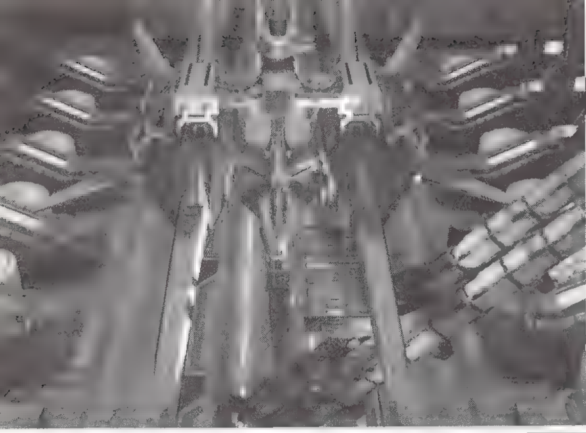

### GAME SOUND LEGEND SERIES「コナミック・ゲーム・フリークス」

SCDC-465　10.19 on sale!　¥2,100(tax in)

■収録楽曲
コナミ・モーニング・ミュージック
もえろツインビー アレンジ・バージョン
沙羅曼蛇
悪魔城ドラキュラ アレンジ・バージョン
特殊部隊ジャッカル
ほか

アルファミュージック「コナミック・ゲーム・フリークス」（オリジナル盤：1987年3月発売）より復刻
※一部、原盤曲のうち収録されない楽曲もあります。

アルファレコードGMOレーベルのコナミ・ゲーム・ミュージック第3弾がレジェンドシリーズに登場！
『沙羅曼蛇』や『特殊部隊ジャッカル』などのオリジナルBGMに加え、あの矩形波クラブの手による「悪魔城ドラキュラ 」のアレンジバージョンなども収録されている。復刻にあたり、各ゲームタイトルごとにトラック分けが施され、ブックレットは復刻版+αというううれしい追加要素が満載。当時のCDを持っている人も買って損は無いぞ！

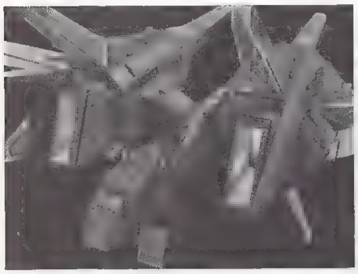


Feature

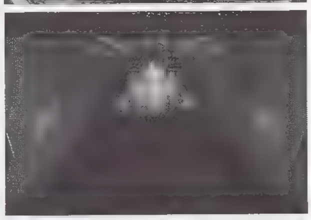
# Ray'z PREMIUM BOX -BEYOND-

今回は「Ray'z PREMIUM BOX -BEYOND-」の充実のセット内容の紹介に加え、新たに作られたプロモーションムービーの映像を特別に大公開！ さらなるクオリティアップのため発売日が1カ月ほど延期されてしまったが、今回の特集を読んで期待に胸を膨らませてほしい。

『Ray'z オリジナルプロモーションムービー』を先行して大公開!







特典DVDに収録されるムービー画像を特別に公開だ！ TAMAYO書き下ろしの新曲に合わせてどのような動きを見せるのか今から期待して待とう。

## 充実の特典内容をチェック！

高い人気を誇るタイトーのシューティングゲーム「レイ」シリーズ。そのシリーズ3作品のサウンドを集めたサントラが、ZUNTATA PREMIUM BOXシリーズ第2弾として登場する。

このBOXは「レイフォース（リマスタリング）」「レイストーム（リマスタリング）」「レイクライシス（リマスタリング）」そしてレイフォース基板バージョンとレイクライシス プレイステーション版のBGMを収録した「スペシャルオーディオディスク」のCD4枚がセットになっている。特にスペシャルオーディオディスクの内容は今回初CD化となる貴重な音源なので、ファンにはたまらないはずだ。しかしそれ以上に驚かされるのは、BOXに特典として付属するDVDの内容の豪華さだ。

まず注目したいのは『Ray'z オリジナルプロモーションムービー』。レイシリーズの作曲者TAMAYOによる書き下ろし曲と、今回新たに制作された映像とのコラボレーションはファンなら見逃せない。

次は『TAMAYOと人形の「ゆる～いトーク」』。これはTAMAYOと人形が「レイ」の制作裏話を中心にトークを繰り広げるコーナーだ。興味深い話が満載となっている。

そして『スーパー・ゲームプレイ映像』。「レイストーム」「レイクライシス」のトッププレイヤーによるスーパープレイが撮り下ろしで収録されている。想像を超えた達人のプレイをその目に焼き付けろ！

最後に控えるのは『Ray'z データベース』だ。過去に発売されたCDのブックレットや、ジャケット画像などが収録されていて資料価値は抜群だ。

そして今回のBOXパッケージは「レイストーム」のCGデザイナーが新たに描き下ろしているのでそちらも必見だ。

さて肝心の発売日だが、11月26日へと変更となった。それに伴い、タイトーさんからメッセージが届いているのでお伝えしよう。「さらなるクオリティアップのため発売までお時間をいただくことになりました。約1カ月ほど延期させていただきますが、ユーザー様の満足のいく仕上がりになると思います。引き続きよろしくお願いします」とのことだ。

「レイ」シリーズの集大成ともいえるこのアイテム、みんな発売が待ち遠しくて仕方ないだろうが、満足のいく商品を手に入れるためにも、ここはもう少しだけガマンしよう！



息を飲むような超絶プレイが目白押し。特典DVDの『スーパー・ゲーム・プレイ集』をぜひご覧あれ。

「Ray'z PREMIUM BOX -BEYOND-」
**発売日**：2005年11月26日予定
**仕様**：CD4枚セット+特典DVD
**価格**：9,800円（税込）
**商品番号**：ZTMD-0006-0010

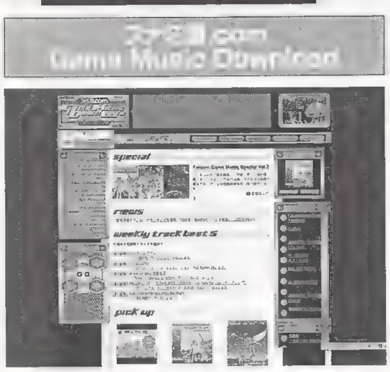
**Webサイトにて先行予約受付中!!**
MUSIC DOOR
http://www.musicdoor.jp/



※実際の商品写真とは異なります。

**ZUNTATAオフィシャルサイト**
Z-Field
http://www.taito.co.jp/ztt/

Infomation



http://famitsu.com/music/

## 注目の期間限定配信曲第2弾を公開！

絶賛稼働中のゲームミュージック専門ダウンロードサイト『ファミ通.com Game Music Download』。そのサイトにおいて、このアルカディア11月号の発売に合わせて、ZUNTATAの楽曲の期間限定配信第2弾がスタート！ 今回配信される楽曲は以下の通りだ。もちろん3カ月間連続配信曲も引き続き配信中なので、ぜひサイトをチェックしてダウンロードしてほしい

■月替わり1カ月間限定配信曲（10月末まで）
『レイフォース』
DESTRUCTIVE OF POWER
『レイクライシス』
司教は言った「それは奇跡じゃない」

■3カ月間常時配信曲（11月末まで）
『レイフォース ラビング・ビート』より
Q.E.P.D.
『レイストーム ノイ・タンツミックス』より
AQUARIUM
『レイクライシス レイヨン・ドゥ・レール』より
FORMLESS LIVING BODIES

■ご利用に必要なモノ
・パソコン（OS：Windows 98SE / ME / 2000 / XP）
・プレイヤー：Windows Media Player 9以上
・ブラウザ：Internet Explorer6以上（最新版推奨）
・クレジットカードまたはWebMoney
・メールアドレス

音楽コラム

# 4/4 どんたん どどたん

## 第二十九回

## 『Thanks, Bob.』

Text by SEIYAMA

『GGX』や『GGXX』でアレンジや作曲を担当。ギルティサウンドを生演奏するためのバンド「A.S.H.」のほか、クルマ好きのためのカバーバンド「HOT ROD CRUE」のキーボードを務める。また、闘劇2004＆'05でのOPムービーの楽曲制作など、その活動範囲は多岐にわたる。

このコーナーでは、SEIYAMA氏への音楽的な質問を受け付けております。eメール（dontan@arcadiamagazine.com）かおハガキで、「どんたんどどたん」係までお寄せください。お待ちしております。

まさに台風銀座の今日このごろ、読者の皆さん、いかがお過ごしですか？

ワタクシ毎朝シャンプー＆トリートメントな人なのですが(OFF日を除く)、一歩外出た途端に強風にあおられると、その日一日とってもブルーです。「ブローがキマらない」のを理由に学校を休んだ、過ぎ去りし青春の日々も懐かしく……いっそのことダ◯エー・スプレー(俗称)で固めてやろうかぐらい髪にこだわるSEIYAMAでございます。しかし風になびく髪の魅力も捨てがたく、ジレンマを感じつつ第29回の原稿書いてます。え？　今の髪型？

ポニーテールですよ、ええ(だってうっとうしいじゃないですか←じゃ切れば？←イヤだ、と相変わらずの三段論法)。そういえば余談ですが、最近近所の中学校の生徒さんたちの間で「キンパツ」と呼ばれている模様……って、そのまんまじゃん！　んじゃ本編行きますよ。

えー、突然ですが、楽器の世界には「名器」と呼ばれるものがたくさんあります。それらは得てしてあこがれの的だったり、必携アイテムだったり、所有することが一種のステイタスだったり。例えばギターだったら、'59年製のレス・ポール(ン百万円します)。今から40年以上前に作られたギターにもかかわらず、「ヴィンテージ」と呼ばれ、高い人気を誇っています。

もちろんシンセサイザーの中にもいろいろありますよ。中でも「知らなきゃモグリ」とまで言わしめるのが「minimoog」でしょう。日本では長いこと「ミニムーグ」と呼ばれていたのですが、正しくは「ミニモーグ」と読みます。当時輸入代理店を務めていた某楽器メーカーが「ムーグ」と読んだのが誤りの始まりだとか。きっと皆さんも、どこかでその独特の音を聴いているはずです。聴いたこと無いって？　いやいや、「GUILTYGEAR XX」のサントラの中で、ふんだんに聴けますよ。ぜひともご一聴を。



それまでの「シンセサイザー」の概念を覆す、鍵盤と音作り部分が一体化された最初のシンセサイザー。鍵盤部左側に見えるコントローラーはピッチベンド(ギターのチョーキングのようなもの)とモジュレーション(ビブラート)が操作可能。後のシンセサイザーのほとんどに、デザインや機能面で影響を与えた。なお、現在の中古市場価格は30万円前後。

それまでは「モジュラー・タイプ」と呼ばれる巨大なシステムだったシンセサイザーをコンパクトにし、分離していた鍵盤ユニットを音源部分と一体化し、手軽にステージで使えるようにした、いわば現在のシンセサイザーの元祖的存在、それがこの「minimoog」なのです。その構成はいたってシンプル。発音される音の「高さ」を決定するセクションから「音色」を変化させるセクションへ、そして打鍵してからの「音量」変化を設定するセクションへと信号は流れていく……。実はこれ、「音の三要素」といわれるそのもので、理にかなった構成なんですよ。そしてこれらを電圧で制御しているところから、「アナログ・シンセサイザー」と呼ばれています。

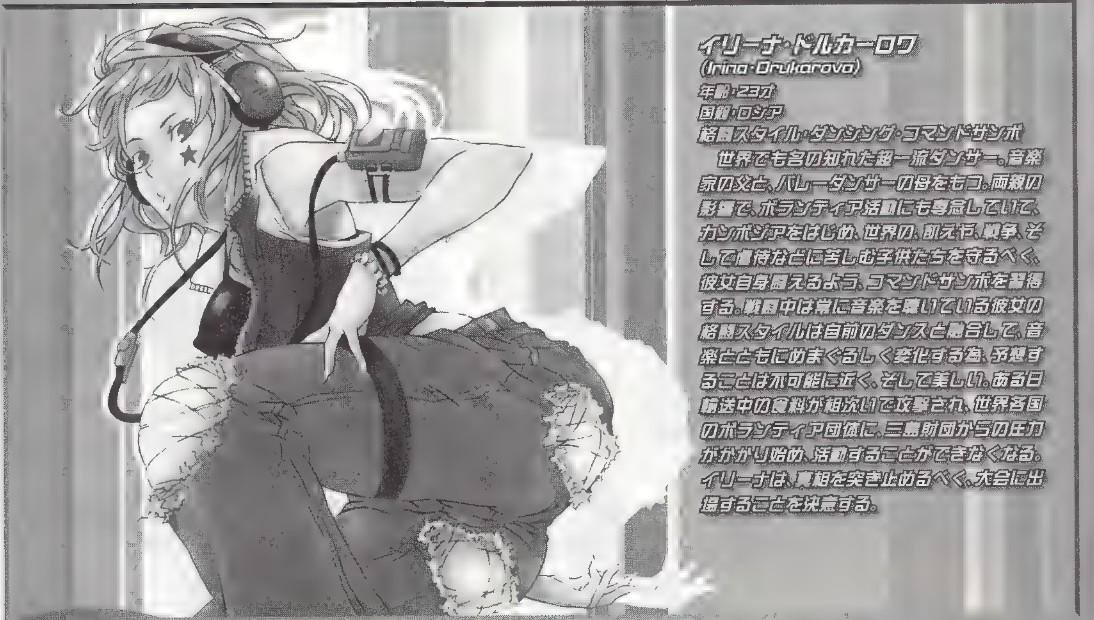
現在のシンセサイザーと比べると、機能的にはかなり不便で、ツマミを設定して音色を作るのですが、音色を記憶させておくこともできず、そして和音を演奏することもできず(これをモノフォニックといいます)、電圧で制御しているがゆえに、電源電圧に対してとてもデリケート(チューニングが狂うのです)、もちろん同時に複数の音色鳴らすなんて芸当もできません。なのになぜ「名器」と呼ばれるのか？　それは「minimoogの音がする」からなのです。逆に言えば「minimoogじゃなければ出せない音がある」っていうことなのです。ある人が言うには、「これはシンセサイザーではなく、minimoogという楽器だ」と……いや、全くその通り。

しかし残念なことに、製造されてから30年近く経過していて、ギターとは違って「電子楽器」なので、ちゃんと音の出る個体が少なくなってきています。パーツの入手も年々困難になってきているのですが、その後の音楽史を一変したとさえいわれるその存在は、今なお高い人気を誇っています。それまでの楽器の概念を覆す「この世に存在しない音を作りだす」という発想は、だれにでもできるものではないでしょう。もしかしたら、この発想が無かったら、ゲーム音楽も今とは全く違ったものになっていたことでしょう。どんなものになっていたか、想像すらできませんね。

その「minimoog」を世に生み出し、「シンセサイザーの父」と評されたBob MoogことDr. Robert Arthur Moogが、去る8月21日、天に召されました。謹んでご冥福をお祈り致します。

連

初めまして、連(ムラジ)です。この字で「ムラジ」と読むのでややこしくてすいません。鉄拳は、出た当初かなり嵌っていました。友達の操るポールに、ぼこぼこにされたものです(汗)。最近同人活動をはじめて、落書きの毎日。商業誌でもすこしずつ、顔を出させて頂いてます。これからも脳内妄想垂れ流しで頑張りますので、よろしくお願いします!!




★point
アドレス:http://red.ribbon.to/~muraji/

# Pandora Charatte 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

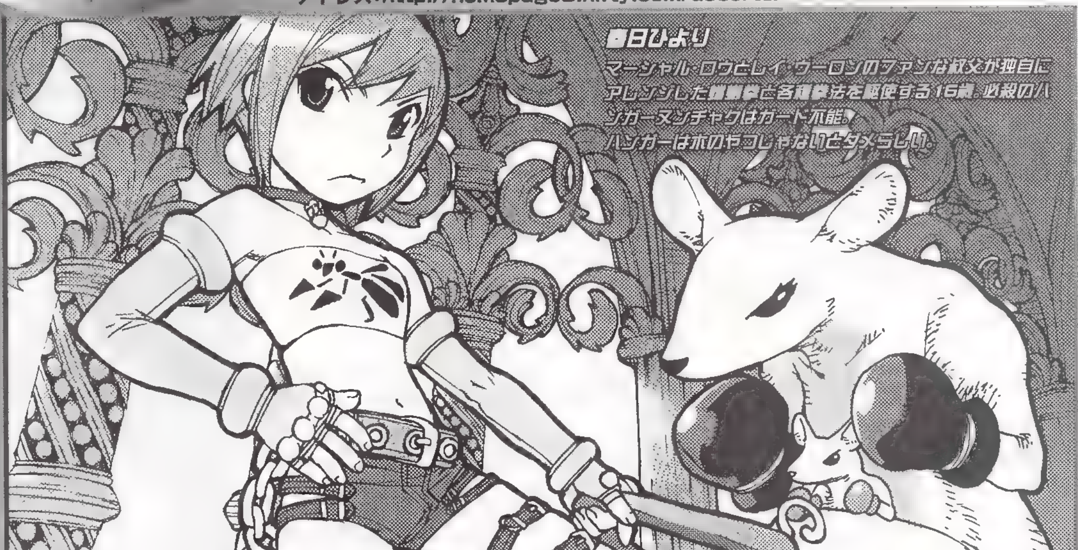
## 「鉄拳」

このコーナーは、一つのゲームをテーマに、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを創作・アレンジしてもらうコーナーです。「このキャラいい!」「このキャラ買った!」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「砂原堂hybrid」
アドレス:http://homepage3.nifty.com/deserto/

砂原真琴

初めまして、砂原真琴です。のんびりと絵を描いて日々をのらりくらりと暮らしております。格闘ゲーム好きですが、どんなに頑張っても下手なのでゲーセンではおいそれとプレイできない小心者だったりします。過去に何度ボコられたことか分かりません。なので主にお家で対戦、友達相手ならあんまり負けないさー!…もしかしたら同情されて手を抜かれているのかもしれませんけれども。




次号予告
次号、樋口彰彦先生&ムラキ先生登場!
テーマは「月華の剣士」

# ゲームメーカーnow!

## 秋だなぁ……

編集部のある半蔵門は、皇居が近いせいなのかよく虫が鳴いています。当然、夏の間は蝉の鳴き声を耳にしました。しかしそれも九月に入り、鈴虫やコオロギに変わってきました。今月はそんな季節が変わった瞬間を、どんなときに感じるかを聞いてみました。

そして編集長のコラムでは、アミューズメントマシンショーについて語っています。

ゲームメーカーの生の声が聞けるコーナーです

**今回の共通質問**　投稿者：東京都 ミッヒさん　質問：夏が終わったな、と感じるのはどんな瞬間ですか？

---

**彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO**　彩京 開発部 かわかみ

今回よしだにお願いして書かせていただきました、『対戦ホットギミック5』の担当者、かわかみといいます。今作では五人のイラストレーターさんが描かれたすばらしいキャラクターに加え、アルカディア様にて募集させていただいたジャンファイトモードもあります。まだ開発中ですが、稼動したらよろしくお願いします!

http://www.x-nauts.com/

通勤電車に学生が多くなったら、ですかね。

---

**CAPCOM**　カプコン パブリシティチーム テラ

関係者の皆さま、アミューズメントマシンショーではお疲れ様でした。カプコンも新作メダル機を出展。特に『撃魔界村(仮称)』は好評をいただき、うれしい限りです。そして、映像出展ながらも久々の新作ビデオゲーム『ウォー オブ ザ グレイル』を発表! まだまだ発売まで間があり、わずかな情報しかありませんが、今後の情報や展開にご期待くださいませ!

寒暖の差で服装に困り始めたとき。

---

**AIKY**

「ポチッとにゃ～」の遊び方の第二弾。相手への攻撃力は長さが基本になります。一色で連鎖に相当する攻撃力になるのが分岐です。十字の分岐を作れば、長さの三倍以上が攻撃力になります。両サイドに十字を作って片方が敵の攻撃の防御になり、片方がカウンターパンチになります。余裕があればそれぞれ分岐を増やすことですね。

http://www.aiky.biz/

夜、扇風機をかける必要が無くなったときです。

---

**SEGA**　セガ AMパブリシティ企画室 田中

暑かった夏も終わり、そよ風が秋を感じさせます。ところで、2005年度の全国セガのアミューズメント施設のイメージキャラクターに、小倉優子さんを起用していることはもう知ってますね。さまざまなイベント、キャンペーン、店内装飾などに登場するほか、セガモバのイメージキャラクターとしても活動するので、応援よろしくお願いします。

http://sega.jp/

夏にアキアキするとき。

---

**G.rev G.REVOLUTION**　(有)グレフ アキラ兄さん

アミューズメントマシンショーで『アンダーディフィート』を出展しました。プレイしていただいた皆さま、どうもありがとうございました! 早ければ10月下旬には稼動となります。よろしくお願いいたします! 家庭用移植も発表となりました『旋光の輪舞』。ほかにも裏で動いていますが……まだヒミツ。まずはサントラCDが9月30日に発売されますので、そちらをよろしく!

http://www.grev.co.jp/

マ○ドで月見バーガーが発売されたとき。

---

**!f IDEA FACTORY**　アイディア ファクトリー 広報

"○○"の秋といわれる季節になりました! ゲーム業界は次世代ハードの登場などで盛り上がっていますが、秋はまさにゲームの秋♪ 家の中で、そして外で、携帯ゲーム機から家庭用ゲーム機、アーケードと、楽しみが広がりますね。ただ個人的には、まずはやっぱり食欲の秋かも……。コンビニチェックは欠かせません!

http://www.ideaf.co.jp/

会社前の竹下通りの人通りが減ったとき。

---

**SEGA**　セガ AM R&D パブリシティ室 呑み処おおとし

先日、JAMMAショーで久々に次世代アーケード基板「LINDBERGH(リンドバーグ)」を発表しました。注目のラインナップは、『ΨΦ PSY-PHI』、『アフターバーナー(仮称)』、『パワスマ3』、『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド4』そして『VF5』! どれもこれも待てないよね? 本誌読んで、HPもチェックして続報にこうご期待!

http://sega.jp/

道ばたでどんぐりをめっけたとき。

---

**cave**　ケイブ 広報M

アミューズメントマシンショーでは、多くの方にケイブブースまでお越しいただき、誠にありがとうございました。さて、いよいよ『パズル! 虫姫たま』が稼動しましたよ～。今回はイベント参加権付きのスコトラなんぞ開催しちゃおうかな? なんてもくろんでおりますんで、詳細はケイブの公式HPでチェックしてくださいね!

http://www.cave.co.jp/

「今年、海行ったの?」と聞かれたとき。

---

**Alfa System**　(株)アルファ・システム NAOKI

こちら(韓国)のスタッフは、同じ苗字の人が多く、個人の特定が難しいため、下の名前で互いの名前を呼んでいます。実際、「ジョン」という苗字の人だけでも、ココの現場に四人もいますが、我々は苗字で呼ぶ習慣が身に染み付いてるので、『あっちのジョンさん』やら『プログラマーのジョンさん2号』とか呼んでいます。

http://www.alfasystem.net/

エアコンのスイッチを押さなくなったとき。

---

**メカトロ**　セガ AM R&D パブリシティ室 呑み処おおとし

ただいまセガのメダルゲームが目白押し! ボードゲームが好きなあなたには『モノポリー ザ メダル』。競馬ファンの君には『スターホース2 ニュージェネレーション』。そしてRPGに病みつきの皆さんには、これから登場する『ドラゴントレジャーIII』をお薦めします。お好みでどれでもどうぞ、お楽しみくださいとはいえ、食欲の秋です、食わず嫌いはもったいない、どれもこれも遊んでみて! ハマリますよ。

http://sega.jp/

さんまがおいしくなったとき。刺身も焼きも……。

---

**KONAMI**　コナミ 宣伝部 バーバラ

HEY! ユー、コナミのバーバラ@です! 夏も終わり、とってもセンチな気分になって刺激が欲しいと思っているエブリワンに朗報! あの熱きガイズ達の戦い『バトクラ2 プロレス頂上決戦!』の店舗トーナメントが開催中～～。ただしお店によってはやっていないところもあるのでご注意。もし近くのお店がやっていない場合は、バトクラフレンズを募って、みんなでお店の人に「神様、ヘルプ!」ばりにお願いしてみてね!!

http://www.konami.co.jp/

お中元でもらったそうめんを食べたいと思わなくなったとき。

---

**SNK PLAYMORE**　SNK プレイモア yuzuko

『サムライスピリッツ 天下一剣客伝』て、一息にかまずに言えますか? 私は毎回気合をいれてタイトルコールしてます。こも既に稼働中! シリーズ集大成となる自信作です、存分に楽しんでくださいネ。『KOF XI』も、もうすぐしたらお目見えです。"アッシュ編"ストーリーの行方にも注目!!

Official Website: http://www.snkplaymore.co.jp

「冷やし中華終了しました」の張り紙を見たとき。

**MOSS**　モス　JIN

9月22日に、プレイステーション2版『雷電Ⅲ』が発売されました!!　アーケード版からの移植度にはかなりの自信がありますし、お手本リプレイデータの収録では、トップスコアラーさんのすごさにスタッフ一同衝撃を受けましたので、シューティング好きの方もそうでない方もぜひ一度ご覧になって遊んでみてください。

http://www.mossjp.co.jp/

今年もお盆休みが無かったな、と思うとき。

**namco**　ナムコ　新井

「ちょっと係の人!　このぬいぐるみ、ホントは取れてたのよ!」「え?　ホントはといいますと?」「だから、取れてたのに出てこないのよ!」「では、こちらは差し上げますので」「あらそう、悪いわねぇ」　頑張れ!　係の人。そして、AMショーに多数のご来場、ありがとうございました。

http://www.namco.co.jp

弁当屋のメニューにカキフライが加わったとき。

**TAITO**　タイトー専属MC　松桐坊頭

怒とうのアミューズメントマシンショーが終わり、安息な日々がやってくるかと思ったら大間違い!　これから、来年のAOUに出展するための新しいゲームたちを開発しなければならないのです。私もショーで皆さんからたっぷりパワーをもらいましたので、きっといいゲームができあがることでしょう。それまでしばしお待ちくだされ。

http://www.taito.co.jp/gm/matsukiri/

「冷やし中華始めました」の張り紙がはずされたとき。

**Yuki Enterprise**　悠紀エンタープライズ　細渕

どうもー。皆さん生きてますか～??(謎)　先月号から募集してました、新規格闘ゲームラインのスタッフ募集ですが、たくさんの方からのご応募ありがとうございました～!　9月20日で一度、締め切りましたが、もしかするとまだ再募集があるかも?　応募を逃した人も、あきらめずに情報をチェックしてね!　みんなで熱いゲームを作りましょう!

http://www.yuki-web.co.jp/

夏季の開発スケジュールが出たとき(涙)。

**BANPRESTO**　バンプレスト　デコ

みなさんJAMMAショーには遊びに来ましたか?
　バンプレストでは、ビデオゲーム『超ドラゴンボールZ』を大々的に発表しました。どうでしたか?　皆さんは遊んでくれましたか?　稼動は12月なので、もう少し待っててくださいね。最高に楽しいゲームなので、期待していてください!

http://www.banpresto.co.jp/

朝の通勤途中が涼しくなったとき。

**TAKUMI**　タクミコーポレーション　北村

少し前に実家へ帰ってきました。玄関を開けてみると、ビックリ!　リビングがサウナみたいになっていて家族もぐったりしていたのです。「暑い……」かすかに聞こえた姉の声に反応し、私はエアコンのスイッチを入れました。すると「だめ!　クーラー病になるじゃない!!」たくましい家族の生きざまに涙がこぼれました。

http://www.takumi-net.co.jp/

七日間の命を終えた戦士(セミ)を見たとき。

**Warashi Inc.**　童　佐々木

『兎-野性の闘牌-ONLINE』好評稼動中です!　10月中旬に何かが起きます!　イベントもやる予定です!　重大な秘密も明らかにされる予定です!　いやー、楽しみだなー!

http://www.warashi.co.jp

食事のメニューから冷やし中華が無くなった時。

**VISCO**　ビスコ　うまっち

もうすっかり秋になりましたね。9月に行われたJAMMAショーに『ロイヤルジョッキークラブ』を出展しました!　ショーに来ていた人は見てくれたかな?　そして現在新しいメダルゲームを開発中ですので、どうぞお楽しみに!!

http://www.visco.co.jp/

冷やし中華終わりましたフォー!!

**TECMO**　テクモ　つっちー

このたび、『DEAD OR ALIVE』シリーズのオフィシャルファンクラブとして「かすみちゃんクラブ」、略して「ちゃんクラ」なるものを作ってしまいました♪　「ちゃんクラ」では、シリーズの最新情報はもちろん、会員限定グッズの販売や、かすみからのメールマガジンなどなど、お得な特典がいっぱい。皆さんの登録待ってまーす!

http://www.tecmo.co.jp

秋物のお洋服が欲しくなったとき。

## 猿渡編集長の
# 房総ゲーセン狂騒曲

### 第十四回　「フィルムの向こう側」

**猿渡**「いやぁ、自民党圧勝ですね」
**ぶっちゃけ先生**「そんなのどうでもいいくせに、ぶっちゃけ」
**猿渡**「つか本稿のメインはアミューズメントマシンショーのはずなんだけど、もう忘れちゃいましたよ。開催されたの９月の頭だし」
**ぶっちゃけ先生**「ま、それだけ印象に残るショーじゃなかったってことじゃな、ぶっちゃけ」
**猿渡**「そういうわけじゃないと思うんだけど、最近はテレビを見ると自民党がどうこうって話題ばかりで、さすがにショーはタイムリーなネタじゃないって感じがあるわけですよ」
**ぶっちゃけ先生**「しかも中国出張もあったから、そっちのネタのほうが濃いんじゃろ、ぶっちゃけ」
**猿渡**「ま、それは次号のネタですね。ちょっと話題は温存しないとね」

●　●

　去る９月１～３日に行なわれた第 43 回アミューズメントマシンショー。通称 AM ショー、あるいは JAMMAショー。JAMMAの読み方は「ジャンマ」とか「ジャッマ」などと知ったかぶる人がいるが、正解は「ジャマ」ね。それは良いとして、このコーナーももう一年か。……ってそんなの第13 回で気付けよって感じだが、連載も 14 回目。昨年の同時期に今回と同じ AM ショーを扱ったな。
　さて今回のショーで特筆すべきタイトルは……、この質問に毎回困っている気がするが、まぁ今回はその圧倒的存在感で『機動戦士ガンダム 戦場の絆(仮)』を挙げておきたい。ただドームスクリーンの迫力は、外から見ていて分からないのが残念。あとは筐体の大きさから設置店舗がかなり限られるとか、16 台通信チーム対戦がどう行なわれるのかとか、ちょっと想定しにくい状況は多々ある。
　とはいえ、発売はまだ先なので温かく見守りたいところ。良い作品になること期待したいね。

●　●

**猿渡**（以下**さわ**）「というわけで『ガンダム』ですねー。ただ、こうした評価って、期待値とのズレが評価を上げ下げすると思うんですね」
**ぶっちゃけ先生**（以下**ぶ**）「ぶっちゃけ、『ガンダム』は期待してなかった分、むしろ好印象だったってところか」
**さわ**「そう言えちゃうところもありますが、期待し過ぎて落胆ってケースもあるようですし」
**ぶ**「ぶっちゃけ、可愛さ余って憎さ百倍ってところか？」
**さわ**「そうじゃないでしょ。でも期待してるかしてないか、どっちを前提とした人が多いかで、そのタイトルの善し悪しが決まるともいえますね」

●　●

　セガが、久々の新基板「LINDBERGH(リンドバーグ)」を発表したが、相当なスペックがあるようだ。毎度のことだが、新基板の発表で心を踊らせることは少ない。基板の発表よりも、その基板で表現されること……その基板だから可能になった新しい遊び……それが提供されなければ、ゲームを遊んでくれるプレイヤーに訴求することは難しいだろう。そんな思いを持ちながら「LINDBERGH」の新作映像を眺めた。心に響いたのは『AFTER BURNER（仮称）』。単にグラフィックの問題だけなのだが、かつてボコボコ出現するポリゴンを脳内変換して作り出した理想の画がそこにあった。とにかく、それだけで興奮してしまったわけだが、結局「プレイしてみないと分からん」ってのが正直なところ。ただこの興奮は、かつての『アフターバーナー』を遊んだ人が一瞬だけ心によぎるものであり、最近の若いプレイヤーにはどうでもよいこと。そうした若いプレイヤーに対していかに訴求できるか。世代を超えた名作となるかどうか、期待してみたい。

# 使って遊べる!! ～秋の夜長に～ アルカディアクーポン



マンガ:今井神

季節はもう秋一色。過ごしやすい季節になりました。『KOF XI』、『北斗の拳』など、これからの新作ラッシュに備えて、クーポンで修行を積んでおきましょう!

## アルカディアクーポンニュース

**今月の新店舗**

アミューズメント ビートル2(広島)

**加盟店募集中!**

クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

**みんなの意見を!**

読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送:〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX:03-3265-7340 ■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

## 初めてクーポンを使用される方へ ～アルカディアクーポンの使い方～

● 下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、左ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不可となります。そのほかの注意事項に関しては、左ページの「クーポン使用上の注意」をご確認ください。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 静岡県 | the 3-RD PLANET OZ | 浜松市宮竹町322-1 | ☎053-466-3387 |
| | ミラクル藤枝 | 藤枝市築地547 | ☎054-643-7796 |
| 愛知県 | PLAY SEVEN | 尾西市開明字流64-1 | ☎0586-46-7228 |
| | アミューズメントプラザ マルシン | 刈谷市池田町4-83 | ☎0566-25-5001 |
| | おもしろランドAHAHA清洲店 | 西春日井郡清洲町字一場1240 | ☎052-401-6013 |
| | セガ・デポルテ | 名古屋市中区栄1-4-5 | ☎052-222-3920 |
| | セガ ワールド 一宮 | 一宮市音羽通り3-11-30 | ☎0586-23-5125 |
| | セガ ワールド 岡崎 | 岡崎市上地3-50-4 | ☎0564-58-8986 |
| | クラブ セガ 金山 | 名古屋市中区金山町1-19-2 | ☎052-323-0121 |
| | ハイテク セガ 豊田 | 豊田市深田町1 65 1 | ☎0565-26-6777 |
| | ラ・フィエスタ豊橋 | 豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1 | ☎0532-55-6088 |
| | 遊屋楽造22 | 一宮市島崎1-2-4 | ☎0586-75-6466 |
| | プレイハード 50 春日井店 | 春日井市不二ヶ丘1-36 | ☎0568-52-8240 |
| | プレイハードファイブオー名古屋店 | 名古屋市天白区八幡山1336 | ☎052-834-8620 |
| | ゲーム塾ワンダーランドAGC | 津島市蛭間町字桝田306-2 | ☎0567-22-2522 |
| | アミューズメントクラブ サムソン常滑店 | 常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F | ☎0569-34-6111 |
| 三重県 | ゲームランド おにごっこ | 松阪市日野町12 ベルタウン 2F | ☎0598-26-7055 |
| | セガ ワールド 生桑 | 四日市市生桑町字川原崎299-1 | ☎0593-32-9988 |
| 滋賀県 | セガ アリーナ 浜大津 | 大津市浜町2 1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F~3F | ☎077-523-7015 |
| | セガ ワールド 甲西 | 甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1 | ☎0748-72-5822 |
| | アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ) | 滋賀県大津市今堅田2-39-22 | ☎077-573-7717 |
| 京都府 | ゲームスペース プラニー(フウキグループ) | 宇治市広野町西裏100 | ☎0774-43-9030 |
| | 西院コットンクラブ(フウキグループ) | 京都市左京区西院三蔵町12 | ☎075-595-1136 |
| | 下鴨ヒーロータウン(フウキグループ) | 左京区下鴨高木町46 | ☎075-712-4367 |
| | スーパーヒーロー山科(フウキグループ) | 京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F | ☎075-502-5765 |
| | セガ ワールド 六地蔵 | 京都市伏見区桃山町山ノ下32 | ☎075-603-3220 |
| 大阪府 | GAME Dino 家具団地店 | 牧方市長尾家具町1-7-7 | ☎072-867-7357 |
| | P.A天満店 | 大阪市北区天神橋4-9-5 | ☎06-6358-2068 |
| | アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ) | 茨木市宇野辺1-4-3 | ☎0726-23-7161 |
| 大阪府 | ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ) | 高槻市城北町2-11-2 | ☎0726-71-5123 |
| | 心斎橋ギーゴ | 大阪市中央区心斎橋筋2-2-19 | ☎06-6213-8024 |
| | タウンスポット高槻店(フウキグループ) | 高槻市西冠3-1-3 | ☎0726-75-8530 |
| | チャレンジャー追手門店 | 茨木市西安威1-5-21 | ☎0726-43-4444 |
| | チャレンジャー関大前店 | 吹田市千里山東1-14-2 | ☎06-6389-8072 |
| | チャレンジャー堺東店 | 堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F | ☎0722-23-9915 |
| | チャレンジャー土居店 | 守口市土居町8-11 | ☎06-6994-7476 |
| | チャレンジャープリプリランド | 吹田市千里山東1-10-3 | ☎06-6387-4396 |
| | ハイテクランド セガ アビオン | 大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F~2F | ☎06-6645-7692 |
| | パラシオ高槻店 | 高槻市高槻町16-11 | ☎0726-84-7082 |
| | ジョイランドタイトー天六 | 大阪市北区天神橋6-4-9 | ☎06-6351-1530 |
| | プレイシティキャロットなんば店 | 大阪市中央区難波3-6-17 | ☎06-6633-8030 |
| | GEME DINO 阪急茨木店 | 茨木市永代町5 | ☎072-631-5507 |
| | GAME PLAZA オレンジハウス | 大阪市東淀川区下新庄6-9-18 | ☎06-6326-1218 |
| | アミュージアム岸和田店 | 岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田 | ☎0724-33-9711 |
| | ビデオシティ リノ | 大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビルB1 | ☎06-6345-6185 |
| | KO-HATSU(コーハツ) | 大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル1F | ☎06-6352-3007 |
| 兵庫県 | 三宮サンクス | 神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404~407 | ☎078-271-0335 |
| 奈良県 | ネオ ステーション | 大和高田市高砂町6-3 | ☎0745-25-1610 |
| | キャノンショット(フウキグループ) | 奈良市二条町2-4-14 | ☎0742-35-3208 |
| | プレイハード ファイブオー奈良店 | 生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル1F | ☎0745-32-7161 |
| 和歌山県 | K-CAT紀ノ川店 | 和歌山市湊1771-5 | ☎073-480-5111 |
| 鳥取県 | スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ) | 鳥取県倉吉市見日町633 | ☎0858-23-5255 |
| 島根県 | ゲームスポット ハロウィン | 出雲市渡橋町1211 | ☎0853-23-0731 |
| 岡山県 | 岡山ジョイポリス | 岡山市下石井2-10-1 | ☎086-232-8790 |
| | プレイハード ファイブオー岡山法界院店 | 岡山市大和町2-4-27 スペイン広場2F | ☎086-226-8411 |
| 広島県 | スペースV1可部店 | 広島市安佐北区可部南3-1-8 | ☎082-814-6116 |
| | スペースV1廿日市店 | 廿日市市本町4-23 | ☎0829-34-3311 |
| | プラボ五日市店 | 広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F | ☎082-921-8576 |
| 広島県 | プリッズ広島店 | 広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F | ☎082-222-8072 |
| NEW! | アミューズメント ビートル2 | 三次市南畑敷603-3 | ☎0824-62-5504 |
| 山口県 | セイタイトーメルクス店 | 山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内 | ☎083-923-1165 |
| 徳島県 | エンゼルランド 佐古店 | 徳島市佐古2-18-6 | ☎088-653-4758 |
| | ゲームセンターりんりん | 徳島市紺屋町21-4 | ☎088-624-4343 |
| 香川県 | ゲームステージ ビート | 高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F | ☎087-868-6007 |
| | セガ ワールド 高松 | 高松市勅使町字山王535 | ☎087-866-9526 |
| | マックスプラザ善通寺(フウキグループ) | 善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ | ☎0877-63-4333 |
| 福岡県 | MAHODO(マホードー) | 北九州市八幡西区折尾1-12-14 | ☎093-695-0632 |
| | アカトンボ産大前店(※2) | 福岡市東区松香台2-2-2 | ☎092-662-8705 |
| | アカトンボ西新店(※2) | 福岡市早良区西新4-7-7 | ☎092-844-6553 |
| | スーパーアカトンボ香椎店(※2) | 福岡市東区香椎駅前1-10-10 | ☎092-682-0555 |
| | トンボ大橋駅前店(※2) | 福岡市南区大橋1-9-1 | ☎092-553-1081 |
| | ハイテク セガ 七隈 | 福岡市城南区七隈8-4-8 | ☎092-861-4856 |
| | セガ ワールド 多の津 | 福岡市東区多の津3-6-18 | ☎092-612-7094 |
| | Amuplats 天神 | 福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F | ☎092-737-5500 |
| 佐賀県 | ゲームナイスデイ | 佐賀市本庄町大字本庄506-9 | ☎0952-25-4448 |
| | プレイハウスアスカ | 伊万里市浜町五番街 エル アスカビル2F | ☎0955-23-2895 |
| 長崎県 | セガ ワールド 大村 | 大村市古賀島町383-1 | ☎0957-50-2555 |
| 熊本県 | セガ マービィー | 熊本市春日3-15-1 | ☎096-351-6229 |
| 大分県 | アミューズメントスペース31 | 大分市皆春100-2 | ☎097-523-5060 |
| | セガ ワールド 中津(※3) | 中津市沖代町1-2-16 | ☎0979-22-7833 |
| | ドリームワールド | 大分市大在中央2-8-3 | ☎097-593-5224 |
| | プラット中津店 | 中津市東本町4-3 | ☎097-927-1255 |
| | ファイブオー別府店 | 別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル1F | ☎0977-25-7812 |
| 宮崎県 | JR宮崎フレスタby SEGA | 宮崎市錦町107-4 | ☎0985-26-7589 |
| 鹿児島県 | スーパーゲーム チャレンジ | 鹿児島県鹿児島市中央町22-4 | ☎099-257-0214 |
| 沖縄県 | TSUTAYA内間店 | 浦添市宮城5-1 1 | ☎098-875-8588 |
| | アミュージアム ネーブルカデナ店 | 嘉手納町兼久 372 | ☎098-956-3409 |

※1**アドアーズ**はメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2**トンボグループ**はメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3**セガワールド中津**はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

## 加盟店ピックアップ!! Vol.30

### 広島県　アミューズメント ビートル2

**アクセス**
JR 八次駅から徒歩3分。国道183号線沿いにあります。

**営業時間**
10:00～24:00

**対応ゲーム**
プリクラ、スロット以外の全ゲームに対応しています!

**スタッフより**
『ポップン13』好評稼働中! 『KOF XI』も入荷予定です。毎月4日には『VF4 FT』400円定額フリープレイなども開催しています。ぜひご来店ください!




### 千葉県　アミューズメントエース 津田沼店

**アクセス**
JR 津田沼駅北口から徒歩1分です。マクドナルドの裏手にあります。

**営業時間**
9:00～24:00

**対応ゲーム**
プライズ、プリクラなど一部をのぞいた全ゲームが対応しています! メダルゲームも遊べますよ!

**スタッフより**
『メルティブラッド』、『GGXX #RELOAD』のランバトが大盛況! メダルゲームも最新作がズラリ勢ぞろいですよ!







### クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。切り離したくない人は、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

### ●アルカディアクーポン加盟店一覧

| 都道府県 | 店名 | 住所 | 電話 |
|---|---|---|---|
| 北海道 | アミューズメントファクトリー | 旭川市6条7丁目 | ☎0166-24-5077 |
| | クラブ セガ 札幌 | 札幌市中央区南5条西4-7 | ☎011-512-1868 |
| | スガイ北24店 | 札幌市北区北23条西4-2-39 | ☎011-757-8540 |
| | ヒートアップ | 北見市北4条西3丁目 タニイビル1F | ☎0157-26-4485 |
| 青森県 | ファイターズ K-ONE八戸店 | 八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内 | ☎0178-24-9911 |
| 岩手県 | ハイテク セガ 盛岡 | 盛岡市大通2-6-11 | ☎019-623-2562 |
| 宮城県 | ハイテク セガ 仙台 | 仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1 | ☎022-267-1834 |
| | ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ) | 宮城県名取市飯野坂字土城堀143 | ☎022-383-1811 |
| 秋田県 | ハイテク セガ 秋田 | 秋田市東通7-4-5 | ☎018-837-5041 |
| 山形県 | カレッジスクエア | 山形市小白川町1-1-7 | ☎023-624-3344 |
| 福島県 | ハイテクランド セガ 郡山 | 郡山市西ノ内2-11-40 | ☎024-939-1411 |
| 茨城県 | ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ | ひたちなか市東大島2-11-11 | ☎029-274-4124 |
| | プレビジョイカム常陸大宮店 | 茨城県那珂郡大宮町大字石沢1818 | ☎0295-52-4444 |
| 栃木県 | 宇都宮ピットイン | 宇都宮市越戸3-14-3 | ☎028-661-6917 |
| 群馬県 | アミュージアム前橋店 | 前橋市国領町2-200-6 | ☎027-237-4234 |
| | エスペランサ高崎 | 高崎市飯塚町370-1 | ☎027-364-8183 |
| | THE 3RD PLANET高崎店 | 群馬県高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内 | ☎027-310-6611 |
| | セイタイトー新前橋店 | 前橋市小相木町558 | ☎027-255-6830 |
| | セガ ワールド 伊勢崎 | 伊勢崎市大正寺町115-1 | ☎0270-32-9775 |
| | セイタイトー前橋店 | 高崎市中尾町1351-1 | ☎027-255-0500 |
| | セガ ワールド 渋川 | 渋川市有馬字中井187 | ☎0279-23-3810 |
| 埼玉県 | HAP'1 GAME Citta UNO | さいたま市田島8-2-12 | ☎048-844-8868 |
| | HAP'1 GAME Citta' | さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内 | ☎048-837-8021 |
| | キャロム川越 | 川越市神明町60-13 | ☎049-223-8522 |
| | デイトナⅢ | 川口市芝新町4-30 星野ビルB1 | ☎048-269-8119 |
| 千葉県 | DEEP | 習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル1F | ☎047-493-7537 |
| | アミューズメントエース津田沼店 | 船橋市前原西2-15-1 | ☎047-475-8918 |
| | ゲームセンターB-1 | 柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1 | ☎0471-44-5597 |
| | ゲームフジ船橋店 | 船橋市本町4-40-1 | ☎047-425-6393 |
| | ハイテク セガ 柏 | 柏市柏1-1-11 丸井ビルB1 | ☎0471-63-9844 |
| | テクモピア行徳店 | 市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル1～2F | ☎047-395-1119 |
| | ファンファン船橋店 | 船橋市本町4-5-27 | ☎047-425-9800 |
| 東京都 | GAME-NEWTON | 板橋区志村3-24 3 1F | ☎03-3558-9766 |
| | アムネット五反田店 | 品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル | ☎03-3495-2183 |
| | アメニティワールド エンデバー | 多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山B1～1F | ☎042-389-3461 |
| | 池袋プレイランドラスベガス | 豊島区西池袋1-22-4 | ☎03-3982-1817 |
| | クラブ セガ 秋葉原 | 千代田区外神田1-10-9 | ☎03-5256-8123 |
| | ゲームスタジオ キューブ | 板橋区赤塚2-2-18 | ☎03-3554-2261 |
| | アドアーズ サンシャイン店(※1) | 豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1F～3F | ☎03-3971-9601 |
| | アドアーズ 渋谷店(※1) | 渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F～4F | ☎03-3496-5856 |
| | アドアーズ ミラノ店(※1) | 新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1F～3F | ☎03-3200-0884 |
| | アドアーズ 八王子店(※1) | 八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1～4F | ☎0426-48-1288 |
| | 新宿第一店ゲームオスロー | 新宿区歌舞伎町1-22-7 | ☎03-3209-5517 |
| | 立川ゲームオスロー5 | 立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F | ☎042-529-7837 |
| | トライアミューズメントタワー | 千代田区外神田4-3-10 | ☎03-5295-2345 |
| | ハイテクランド セガ 渋谷 | 渋谷区渋谷1-14-14 | ☎03-3409-4737 |
| | 原宿ゲームダブルエックス | 渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル2F | ☎03-3405-4379 |
| | ビートライブ | 町田市森野1 37-8 今村ビルB1 | ☎042-710-0508 |
| | プレイランド ビックチェリー 羽村店 | 羽村市五ノ神4-14-5 | ☎042-579-4603 |
| | プレイランドチェリー 一橋学園店 | 小平市学園西町2-13-1 | ☎042-344-7741 |
| | 池袋ギーゴ | 豊島区東池袋1-21-1 | ☎03-3981-6906 |
| | アミューズメントスペース トレジャーアイランド | 練馬区高野台2-5-11 | ☎03-3904-2010 |
| | アミュージアム大泉店 | 練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉5F | ☎03-5933-2041 |
| | アミュージアムOSC店 | 練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ2F | ☎03-5933-0880 |
| | プレイランド ビッグ 東福生店 | 福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル1F | ☎042-553-7578 |
| | ゲームセンター リノ | 東京都中央区銀座4-8-2 三福ビル B1 | ☎03-3561-1261 |
| 神奈川県 | AMワールドフロンティア三ツ境店 | 横浜市瀬谷区三ツ境6-1 | ☎045-365-1103 |
| | MUTHOS(ムトス)綾瀬店 | 綾瀬市大上1-8-15 | ☎046-770-9178 |
| | MUTHOS(ムトス)イースト | 座間市ひばりヶ丘4-605-2 | ☎046-257-2413 |
| | MUTHOS(ムトス)相模原店 | 相模原市中央2-1-5 | ☎042-776-5001 |
| | ゲームプラザニューヨーク大船 | 鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F | ☎0467-44-0027 |
| | ハイテクランド セガ ブリーズ | 横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル | ☎045-313-6435 |
| | テクモピア 向ケ丘遊園店 | 川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ1F | ☎044-900-8701 |
| 新潟県 | J-LAND | 新潟市万代1-1-22 | ☎025-241-2149 |
| | ゲームメイト | 新潟市花園1-1-1 | ☎025-248-2163 |
| | タイトーイン古町店 | 新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F | ☎025-224-4838 |
| | アミュージアム 上越店 | 上越市下門前薬島810-1 | ☎0255-45-2608 |
| | ハロータイトー新発田店 | 新潟県新発田市舟入町3 649 コモタウン内 | ☎0254-26-7877 |
| 富山県 | プレイランド 掛尾 | 富山市上袋732-2 | ☎076-424-7543 |
| | セガ ワールド 豊田 | 富山市豊田町1-21-4 | ☎076-444-9333 |
| 石川県 | P.A七尾店 | 七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内 | ☎0767-53-6517 |
| 山梨県 | アベニュー北口店 | 甲府市北口2-9-11 | ☎055-254-9565 |
| 長野県 | アミューズメントパークNASA | 長野市高田五反田1720 | ☎026-228-7434 |
| | セガ ワールド 豊科 | 南安曇野郡豊科町大字南穂高1115 | ☎0263-73-6767 |
| | レジャーランド小諸店 AQUA | 小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F | ☎0267-25-0313 |
| 岐阜県 | 岐阜ギーゴ | 岐阜市日ノ出町2-20 | ☎058-264-3130 |
| | セガ ワールド 高山 | 高山市上岡本町7-7 | ☎0577-35-5077 |
| | 遊屋楽造 | 羽島市竹鼻町狐穴448-1 | ☎058-393-3979 |
| 静岡県 | GAME USA | 焼津市石津港町2-4 | ☎054-624-5237 |
| | the 3-RD PLANET ALADDIN | 富士市永田町2-99 | ☎0545-57-7777 |
| | the 3-RD PLANET静波 | 榛原郡榛原町細江2146 | ☎0548-22-7660 |
| | ゲームコンドル駒形本店 | 静岡市駒形通り1-1-33 | ☎054-253-0161 |
| | セガ ワールド 静岡 | 静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F | ☎054-252-3591 |
| | セガ ワールド 藤枝駅南 | 静岡県藤枝市田沼1-17-31 | ☎054-636-4416 |
| | ハイテクランド 宝塚 | 沼津市大手町5-9-20 B1 | ☎0559-62-5903 |
| | プリッズ南浜松店 | 浜松市新橋町 1956 | ☎053-442-7235 |
| | ミラクル静岡店 | 静岡市西中原1-7-20 | ☎054-284-0099 |

※**1アドアーズ**はメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※**2トンボグループ**はメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※**3セガワールド中津**はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

# ゲームセンターイベントリスト

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告なく変更される場合がありますので、ご了承ください。

**格ゲー新作ラッシュ始まる!**

9月より、『サムライスピリッツ 天下一剣客伝』と『GGXX SLASH』が絶賛稼動中! 今月のリストで大会開催店舗をチェックし、大会に出てメキメキ腕を上げないと、明日の勝利は見えてこないぞ! 特に『サムスピ』の方は、188ページにて、イベント開催店舗をピックアップして紹介しているのでそちらも要チェック!

## ギタドラプレイヤー参加必須の一大ライブ開催!

新潟全域を巻き込んだ、大規模なギタドラの大会が今年も開催されるぞ! 三連休の中日に開催されるので、遠方のギタドラプレイヤーは遠征してみよう! また、今大会の会場はゲームセンターではないでの要注意。当日会場に着いてから、慌てて引き返したりしないように!

### 『GuitarFreaksV』&『DrumManiaV』大会 One for ALL 2nd Track

**開催日時**
2005年10月9日(日) 9:00

**開催場所**
柏崎市ワークプラザ
新潟県柏崎市
当イベントに関するお問い合わせ:ddtemu@mail.goo.ne.jp

**大会専用HP**
http://ddt-top-kashiwazaki.hp.infoseek.co.jp/(PC用)
http://ddtt387.fc2web.com/nigd-i.htm(携帯用)

**参加方法**
上記HPよりネットエントリー、もしくは当日受付

**★石神井公園駅前センター**
練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル 2F ☎03-5393-6284
http://www12.plala.or.jp/shakuji-ekimae/

10/8 17:00 メルティブラッド 大会
10/9 14:30 GGXX SALSH
◆受付10/15まで
10/15 19:00 KOF 2002 ランダム2on2
◆チーム内同キャラ可、キャラ途中変更可
10/29 18:00 鉄拳5 3on3
※ 大会はすべて参加費100円、開始30分前までに集合のこと

**★立川ゲームオスロー第5店**
立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F ☎042-529-7837

10/2 18:00 KOF'98、2000、2002 フリー対戦会
◆Duelling the KOF予選通過者参加予定
10/7 18:00 バカバカバッション2 大会
◆17:00受付開始
10/16 12:00 beatmaniaⅡDX 12 大会
◆11:00受付開始、定員32名

**★TRF@メイドゲーセン**
中野区中野5丁目52-15 中野ブロードウェイ 4F 412-2 ☎03-3389-7166
http://trftrf.com/

毎週月曜 19:00 ネオジオバトルコロシアム ランバト
毎週火曜 18:00 GGXX SLASH 大会
◆2本先取によるトーナメント制
毎週水曜 18:00 メルティブラッド 大会
毎週木曜 18:00 旋光の輪舞 大会
◆工場出荷設定
毎週木曜 20:00 SFⅢ 3rd 大会
◆旧基板を使用、隔週でシングル、ランダムチーム 大会を交互に開催
毎週金曜 18:00 メルティブラッド ランダムチームバトル
◆相方はクジ引きで決定
毎週金曜 20:00 GGXX SLASH ランダムチームバトル
◆相方はクジ引きで決定

### 神奈川県

**★ゲームファンタジア茅ヶ崎店**
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ 1F ☎0467-87-8802
http://www.adores.co.jp/

10/22 20:00 GGXX SLASH 大会
◆未入荷時はGGXX #RELOADで開催、19:30より受付、定員16名、参加無料

**★メッセ102 四街道**
四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル 1F ☎043-424-6070

10/2 17:00 メルティブラッド 大会
10/7 終日 メルティブラッド フリープレイ
10/8 13:00 ピノAB7主催SFⅢ 3rd 大会
10/14 19:00 GGXX #RELOAD 大会
10/14 終日 鉄拳5 フリープレイ
10/21 終日 GGXX SLASH フリープレイ
10/22 17:00 鉄拳5 大会
◆参加費100円
10/28 終日 SFⅢ 3rd フリープレイ
※指定があるもの以外はすべて参加無料

**★ゲーム ニュートン**
板橋区志村3-24-3 ☎03-3358-9766

10/2 17:00 ガンダムSEED 2on2
10/8 19:00 SFⅢ 3rd ランバト
10/16 17:00 VF4 FT ランバト3on3
10/22 19:00 SFⅢ 3rd ランバト

**★ゲームラビリンス**
練馬区北町2-36-24 ☎03-3935-8022

10/8 17:00 メルティブラッド ランダム2on2
10/15 17:00 Zガンダム DX 2on2
10/22 17:00 メルティブラッド ランダム2on2
10/30 15:00 GGXX SLASH 大会
◆未入荷時は中止
※すべて当日受付、参加費100円、2on2はシングルでも参加可能

**★大久保アルファステーション**
新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1~3F ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

10/2 15:00 メルティブラッド 大会
◆キャラ途中変更可
10/9 15:00 GGXX #SLASH 大会
◆キャラ途中変更可
10/16 15:00 ネオジオ バトルコロシアム 大会
◆キャラ途中変更可
10/23 15:00 マーヴルVS.カプコン2 2on2
◆キャラ途中変更可
10/30 15:00 ガンダムSEED 2on2
◆機体途中変更可
※ 大会はすべて参加無料

**★ゲームセンターリンリン**
熊谷市拾六間725-1 ☎048-533-3054
http://www.charaget.co.jp/k4.htm

10/8 19:00 バカバカバッションSP 大会
10/22 19:00 バカバカバッション2 大会
毎週土曜 18:00 メルティブラッド 大会
毎週土曜 20:00 GGXX #RELOADランバト
◆GGXX SLASH稼動時はそちらで開催
※すべて当日受付のみ、参加無料

### 千葉県

**★ゲームチャリオット五井店**
市原市五井中央西2-1-2 ☎0436-23-5533
http://gamechariot.com/

10/1 18:00 GGXX SLASH ランバト
10/8 18:00 メルティブラッド ランバト
◆シングル、ランダムプレイヤーの2部構成
10/15 18:00 GGXX SLASH ランダムプレイヤー 大会
◆ランダムプレイヤーによるチーム戦
10/22 18:00 鉄拳5 大会
◆カードの有無問わず
10/29 18:00 GGXX SLASH 3on3
◆チームあっせんあり
※ 大会はすべて参加無料

**★イスカンダル**
木更津市潮見4-1-2 ☎0439-54-1212

10/23 18:00 メルティブラッド 大会
◆トーナメント勝ち抜き戦
10/29~30 10:00 麻雀格闘倶楽部4 ロケーションCUP
◆二日間の獲得ポイントの合計で順位を決定

**★ダカーポ**
君津市外箕輪91-1 ☎0439-54-1212

10/15~16 10:00 麻雀格闘倶楽部4 ロケーションCUP
◆二日間の獲得ポイントの合計で順位を決定
10/22 16:00 WCCF 大会
◆最大8名によるトーナメント戦、2セット開催

**★ポポロ**
君津市坂田673-11 ☎0439-54-1212

10/8~9 10:00 麻雀格闘倶楽部4 ロケーションCUP
◆二日間の獲得ポイントの合計で順位を決定
10/10 16:00 鉄拳5 大会
◆トーナメント勝ち抜き戦




### 宮城県

**★ゲームパラダイス バインズ**
仙台市泉区松森字斉兵衛58-1 ☎022-374-4781

10/16 17:00 ヴァンパイアセイヴァー 大会
◆参加無料、トーナメント制




### 茨城県

**★桜の牧アミューズパーク**
水戸市小吹町2062-3 ☎029-244-9900
http://makiap.haru.gs/

10/1 20:00 鉄拳5 大会
10/8 22:00 VF4 FT 大会
10/15 20:00 鉄拳5 ランダム2on2
10/29 20:00 KOF 2002 大会

**★プレビジョイカム石岡店**
石岡市八軒台3214-1 ☎0299-22-6758

10/8 18:00 メルティブラッド ランダム2on2
◆2本先取制
10/15 18:00 GGXX #RELOAD 大会
◆2本先取制、GGXX SLASH入荷済みの場合はそちらで開催
10/22 19:00 鉄拳5 大会
◆3本先取制
10/29 15:00 ガンダムSEED 2on2
※ 大会はすべて参加費100円

### 埼玉県

**★埼玉ポピー**
岩槻市城町1-7-43 ☎048-757-0994
http://www.popy.tv/popy3/

10/1 22:00 鉄拳5 3on3
10/2 17:00 KOF 2002 ランバト3on3
10/8 17:00 GGXX SLASH 大会
10/9 17:00 メルティブラッド 3on3
10/10 17:00 ストⅢ 3rd 大会
10/14 20:00 VF4 FT ランバト3on3
10/15 19:00 VF4 FT ベネッサOFF IN SAITAMAPOPY 3on3
◆事前受付のみ、詳細はvanessa-off@hotmail.co.jpまで
10/22 22:00 鉄拳5 3on3
10/23 17:00 KOF 2002 ランバト3on3
10/29 19:00 VF4 FT ランバト3on3
10/30 17:00 ネオジオ バトルコロシアム 大会
※エントリーは 大会開始1時間前から開始

**★アミューズメントフィールドバイヨン**
入間郡大井町うれし野2-16-1 ☎049-265-1400

10/16 16:00 麻雀格闘倶楽部4 プロ参戦イベント
◆麻雀格闘倶楽部4に登場する有名プロと直接店内対戦

10/22 終日 ヴァンパイアセイヴァー 対戦会
◆終日1コイン2クレジット設定
10/23 18:00 月華の剣士2 大会
10/29 18:00 SFⅢ 3rd 大会
10/30 15:00 ストZERO3 大会
※ 大会はすべて参加無料、詳細は店舗にて

**★ゲームDINO 阪急茨木店**
茨木市永代町5 ソシオビルB1 ☎072-631-5507
10/1 17:00 ガンダムSEED 大会
◆参加費100円
10/2 17:00 beatmaniaⅡDX 大会
◆参加費100円
10/8 18:00 鉄拳5 大会
◆3本先取制
10/9 17:00 GGXX SLASH 大会
◆3本先取制
10/15 17:00 ガンダムSEED 大会
◆参加費100円
10/16 17:00 ポップンミュージック13 大会
◆参加費100円
10/22 18:00 鉄拳5 大会
◆3本先取制
10/23 17:00 GGXX SLASH 大会
◆3本先取制
10/29 17:00 ガンダムSEED 大会
◆参加費100円
10/30 17:00 beatmaniaⅡDX 大会
◆参加費100円

**★タウンスポット 高槻店**
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530
10/4 20:00 鉄拳5 大会
10/11 20:00 beatmaniaⅡDX12 HAPPY SKY 大会
10/18 20:00 鉄拳5 大会
10/25 20:00 ガンダムSEED 大会
毎週水曜 17:00 ゾイドインフィニティ EX 大会

**★チャレンジャー関大前店**
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
10/1 18:00 GGXX SLASH 大会
10/2 18:00 三国志大戦 店内モード 大会
◆定員16名
10/8 18:00 メルティブラッド 大会
10/9 18:00 ガンダムSEED 大会
10/15 18:00 GGXX SLASH 大会
10/16 18:00 鉄拳5 大会
10/22 18:00 メルティブラッド 大会
10/23 18:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
10/29 18:00 GGXX SLASH 大会
10/30 18:00 SFⅢ 3rd 大会

10/16 15:00 ストZERO3 ランバト2on2
10/22 19:00 VF4 FT ランバト3on3
◆参加費100円
10/23 13:00 鉄拳5 大会
10/27 19:00 GGXX SLASH ランバト
※詳細は店舗、またはHPにて

## 大阪府

**★アミューズメントパーク エルロフト**
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161
10/2 19:00 湾岸ミッドナイト2 大会
10/9 19:00 GGXX SLASH 大会
10/10 19:00 頭文字D Ver.3 大会
10/16 19:00 クイズマジックアカデミー２ 大会
10/23 19:00 アヴァロンの鍵 弐 大会
10/30 19:00 ガンダムSEED 大会
毎週土曜 25:00 WCCF 大会
毎週土曜 25:00 VF4 FT 大会
毎週土曜 19:00 ゾイドインフィニティ EX 大会

**★ゲームプラザ OKAⅢ**
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123
10/1 16:00 鉄拳5 大会
10/5 20:00 Quest of D 大会
10/8 16:00 ガンダムSEED 大会
10/10 16:00 メルティブラッド 大会
10/12 20:00 三国志大戦 大会
10/16 18:00 アヴァロンの鍵 弐 大会
10/19 20:00 Quest of D 大会
10/26 20:00 三国志大戦 大会
10/29 19:00 クイズマジックアカデミー２ 大会
毎週土曜 21:00 WCCF 大会 ウルフ杯

**★ゲームプラザ オレンジハウス**
大阪市東淀川区下新庄6-9-18 ☎06-6326-1218
10/3 15:00 鉄拳5 大会
10/10 15:00 ガンダムSEED 2on2
10/17 15:00 ネオジオ バトルコロシアム 大会
10/24 15:00 ガンダムSEED 2on2
毎週火曜 終日 50円2クレジットサービス
◆対象タイトルは当日発表
毎週木曜 終日 VF4 FT 50円2クレジットサービス

**★ゲームプラザ VIP 茨木店**
茨木市双葉町3-2 双葉ビル1F ☎0726-33-4818
10/1 18:00 ネオジオ バトルコロシアム 大会
10/2 15:00 カプコンVS. SNK2 大会
10/8 18:00 ランブルフィッシュ２ 大会
10/9 15:00 メルティブラッド 大会
10/10 12:00 カプコン バトルロワイアル
◆カプエス2、ストZERO3、セイヴァー、SFⅢ 3rdの大会を開催
10/16 15:00 GGXX SLASH 大会

**強者ではなく職人が勝つ!? 『スパⅡX』一人3on3開催！**

不朽の名作『スーパーストリートファイターⅡX』の一人3on3が開催されるぞ！ 一人で3キャラを使いこなさなければならないため、プレイヤーに高い技量が要求される大会となりそうだ。自分の腕前とよく相談して、使用キャラを絞って参加してみてはいかが？

**ザ☆スーパースターカップ ファイナル**

**開催日時**
2005年10月9日(日) 13:00参加受付締切

**開催場所**
プレイハート50 春日井店
愛知県春日井市不二ケ丘1-36

**お問い合わせ先**
TEL:0568-52-8240

**参加費**
400円

**レギュレーション**
一人3キャラ使用による3on3

**★レィディビートル**
長野県松本市中央1-2-20 五幸パーキングプラザ2F ☎0263-39-4000
10/8 18:30 メルティブラッド ランバト
10/15 18:30 サムスピ 天下一剣客伝 大会
10/22 19:30 GGXX SLASH 大会
◆未入荷の場合はGGXX ♯RELOADで開催
10/29 18:30 ガンダムSEED 大会

## 静岡県

**★VIP CLUB**
富士市津田245-1 ☎0545-53-5498
10/16 17:00 GGXX SLASH 3on3
◆チーム内同キャラ禁止、2本先取制、参加費一人100円、定員16チーム




## 滋賀県

**★アミューズメントジャングルクラブ堅田店**
大津市今堅田2丁目39-22 ☎077-573-7717
10/1 16:00 ドラムマニアV 大会
10/2 16:00 ガンダムSEED 2on2
10/8 13:00 WCCF 大会
10/9 16:00 GGXX SLASH 大会
10/10 16:00 頭文字D Ver.3 大会
10/15 13:00 Quest of D トレジャーハント 大会
10/15 18:00 メルティブラッド 大会
10/16 16:00 湾岸ミッドナイト2 大会
10/22 16:00 beatmaniaⅡDX12 HAPPY SKY 大会
10/23 16:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
10/29 13:00 三国志大戦 大会
10/30 16:00 THE KING OF FIGHTERS XI 大会
※詳細は店舗にて、電話、FAXでのエントリーは不可

## 京都府

**★ゲームスペース プラニー**
宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030
10/8 20:00 メルティブラッド 大会
10/15 20:00 ガンダムSEED 大会
10/22 20:00 VF4 FT 大会
10/29 20:00 鉄拳5 大会

**★下鴨ヒーロータウン**
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367
10/2 15:00 メルティブラッド 大会
10/8 25:00 鉄拳5 大会
10/9 15:00 GGXX ♯RELOAD 大会
10/16 15:00 ガンダムSEED 大会
10/22 25.00 鉄拳5 大会
10/23 15:00 VF4 FT 大会
10/30 15:00 SFⅢ 3rd 大会

**★ネオアミューズメントスペース a-cho**
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル2F ☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/
10/1 17:00 カプエス2 2on2
◆グルーヴが重複した場合、チーム内同キャラは2キャラまで
10/2 13:00 スパⅡX 2on2
◆チーム内同キャラ禁止
10/8～9 時間未定 KOF全国大会「Duelling the KOF -2nd season-」
10/13 19:00 GGXX SLASH ランバト
10/15 16:00 クイズマジックアカデミー２ ランバト
10/15 17:00 SFⅢ 3rd ランバト2on2
10/16 13:00 アヴァロンの鍵 弐 ランバト
◆参加費500円




## 新潟県

**ゲームセンター テクノポリス**
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html
10/2 19:30 鉄拳5 2on2ランダムチーム 大会
◆ランダム2on2であること以外は闘劇2005ルールに準じる
10/9 19:00 ガンダムSEED 2on2
◆チームはランダム、コスト450(★3.5)以下
10/16 18:30 メルティブラッド 大会
◆3本先取制、猫アルク使用可、その他工場出荷設定
10/23 19:00 GGXX SLASH 大会
※ 大会はすべて当日エントリーのみ、参加費100円

**★ゲームセンター GLAD**
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737
http://www4.kiwi-us.com/~glad/
10/8 14:00 GGXX SLASH レディース 大会
◆女性限定
10/9 14:00 GGXX SLASH 大会
10/23 14:00 GGXX SLASH 2on2

**★Amusement StagePOPY**
新潟市山二ツ649-1 ☎025-286-0763
10/2 13:00 メルティブラッド 3on3
◆12:00から受付開始
10/9 8:00 The 9th P-CUP in NIIGATA
10/22 21:00 VF4 FT 3on3
◆20:00から受付開始
10/23 15:00 メルティブラッド 大会
◆14:00から受付開始
10/29 21:00 GGXX SLASH 大会
◆20:00から受付開始

## 富山県

**★アミューズメント アズプレス**
富山市大島1-24 ☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=azpress
10/1 21:00 リアルバウト餓狼伝説2 大会
10/2 21:00 龍虎の拳2 大会
10/8 21:00 スーパーマッスルボマー 大会
10/9 21:00 龍虎の拳 外伝 大会
10/10 21:00 KOF 2002 大会
10/15 21:00 マーヴルスーパーヒーローズ 大会
10/16 21:00 スパⅡX 大会
10/23 21:00 スーパーマッスルボマー 大会
10/24 21:00 龍虎の拳 外伝 大会
10/29 21:00 GGXX SLASH 大会
10/30 21:00 ストZERO3 大会

**★アミューズランド ガディス**
高岡市下関6-1 ☎0766-24-3555
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=goddesshp2
10/1 21:00 KOF 2002 ランバト
◆途中キャラ変更あり、リーグ制
10/8 21:00 KOF 2002 ランバト
◆途中キャラ変更あり、リーグ制
10/15 21:00 SFⅢ 3rd 大会
◆途中キャラ変更あり
10/22 17:00 KOF 2002 ランバト
◆途中キャラ変更あり、リーグ制
10/29 16:00 KOF'98、KOF 2002 大会
◆5キャラ選択制、KOF 2002は19時開始予定

# 『サムスピ』イベント開催店舗をチェック！

『サムライスピリッツ』シリーズ待望の最新作がついに稼動開始！ 41キャラ×6スピリッツという数多の敵を倒し、天下一の剣客となれ！ 各スピリッツの特徴や、キャラクターごとの対戦攻略は、アルカディア本誌や、闘劇魂Vol.1で要チェック！

| 開催日 | 時間 | 開催店舗 | 住所 | 電話番号 |
|---|---|---|---|---|
| 10/1 | 17:00 | チャレンジャー ABABA 天神橋店 | 大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F | 06-6357-6677 |
| 10/2 | 15:00 | プロバックス JOY サンモール店 | 広島県広島市中区紙屋町2-2-18 4F | 082-241-8564 |
| 10/9 | 15:00 | ハイテクランド セガ アビオン | 大阪府大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1～2F | 06-6645-7692 |
| 10/9 | 15:00 | ファンタジスタ | 岡山県倉敷市新蔵屋敷前5-194 | 086-523-6555 |
| 10/15 | 18:30 | レィディビートル | 長野県松本市中央1-2-20 五幸パーキングプラザ2F | 0263-39-4000 |
| 10/15 | 18:00 | MAHODO（マホードー） | 福岡県北九州市八幡西区折尾1-12-14 | 093-695-0632 |
| 10/16 | 15:00 | セガ 三宮 SANX | 兵庫県神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下 404～407 | 078-271-0335 |
| 10/16 | 15:00 | セガ 三宮 SANX | 兵庫県神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下 404～407 | 078-271-0335 |
| 10/23 | 16:00 | アミューズメント ジャングルクラブ堅田店 | 滋賀県大津市今堅田2丁目39-22 | 077-573-7717 |
| 10/23 | 18:00 | チャレンジャー関大前店 | 大阪府吹田市千里山東1-14-2 | 06-6389-8072 |
| 10/23 | 15:00 | ファンタジスタ | 岡山県倉敷市新蔵屋敷前5-194 | 086-523-6555 |
| 第1・3・5土曜 | 19:00 | KO-HATSU（コーハツ） | 大阪府大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F | 06-6352-3007 |
| 第2・第4日曜 | 13:00 | KO-HATSU（コーハツ） | 大阪府大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F | 06-6352-3007 |

## 近畿



### 大阪府

**★チャレンジャー土井店**
守口市土井町8-11 ☎06-6994-7476

10/8 20:00 VF4 FT 大会
10/16 17:00 ガンダムSEED 大会
◆トーナメント制

**★チャレンジャー ABABA天神橋店**
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F ☎06-6357-6677

10/1 17:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
10/2 17:00 GGXX SLASH 大会
10/9 17:00 メルティブラッド 3on3
◆参加費1チーム300円
10/10 17:00 機動戦士ガンダムSEED 2on2
◆参加費1チーム100円
10/16 17:00 GGXX SLASH 2on2
◆参加費1チーム100円
10/23 17:00 鉄拳5 大会
10/30 17:00 MJ2 大会
◆参加資格五段以上、参加費300円

※未入荷、参加者不足の場合は中止の可能性あり、受付は大会開始30分前までに店奥のカウンターにて、参加無料

**★ハイテクランド セガ アビオン**
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1～2F ☎06-6645-7692
http://sega.jp/

10/9 15:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
◆トーナメント制
10/29 19:00 ハイパーストⅡ 大会
◆トーナメント制

**★KO-HATSU（コーハツ）**
大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

第1·3·5土曜 15:00 ランブルフィッシュ2 ランダム2on2
第1·3·5土曜 16:30 ランブルフィッシュ2 ランバト
第1·3·5土曜 19:00 サムスピ 天下一剣客伝 ランバト
第2·第4日曜 13:00 サムスピ 天下一剣客伝 2on2
第1·3·5日曜 13:00 GGXX SLASH 大会
◆第3日曜は2on2を開催、ほかの日はシングル戦
第2·第4土曜 15:00 旋光の輪舞 大会
第2·第4土曜 16:30 メルティブラッド 大会
◆第2土曜は2on2、第4土曜はシングル戦を開催
第2·第4土曜 19:00 ソウルキャリバーⅡ 大会
毎週日曜 15:00 GGXX SLASH フリー対戦会
◆参加費500円、22:00まで
毎週月曜 15:00 メルティブラッド フリー対戦会
◆参加費500円、22:00まで

**★セガ 三宮 SANX**
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下 404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/cgi-bin/seek2_database.cgi?cmd=dp&DataNum=4151050

10/1 19:00 バーチャロン オラタン 5.66 大会
10/2 15:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
◆参加費100円
10/2 18:00 ランブルフィッシュ2 大会
10/15 15:00 ゾイドインフィニティ EX 大会
10/16 15:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
◆参加費100円
10/16 18:00 ネオジオ バトルコロシアム 大会
10/29 18:00 バーチャロン フォース 大会
毎週土曜 15:00 GGXX SLASH 大会
◆参加費100円

### 奈良県

**★キャノンショット**
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

10/1 20:00 SFⅢ 3rd 大会
10/2 15:00 beatmaniaⅡDX12 HAPPY SKY 大会
10/8 20:00 GGXX SLASH 大会
10/9 15:00 ポップンミュージック13 大会
10/10 15:00 メルティブラッド 大会
10/16 15:00 KOF 2002 大会
10/22 20:00 GGXX SLASH 大会
10/23 15:00 ガンダムSEED 大会
10/29 20:00 鉄拳5 大会
10/30 15:00 クイズマジックアカデミー2 大会

### 和歌山県

**★ピタゴラスMQ**
和歌山市加納319-1 ☎073-472-3566
http://pita-mq.com/

10/1 19:00 メルティブラッド ランバト
10/8 19:00 GGXX #RELOAD ランバト
10/15 20:00 ガンダムSEED 2on2
10/22 19:00 メルティブラッド 2on2
10/29 19:00 GGXX #RELOAD 3on3
10/30 18.30 クイズマジックアカデミー 大会

## 中国・四国



### 島根県

**★ゲームスポット ハロウィン**
出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731

10/8 19:00 GGXX SLASH ランバト
◆未入荷時はGGXX #RELOADで開催
10/15 15:00 ゾイドインフィニティ EX ランバト
10/15 19:00 メルティブラッド ランバト
10/22 19:00 SFⅢ 3rd&鉄拳5 ランバト
※すべて参加無料

### 岡山県

**★ファンタジスタ**
倉敷市新蔵屋敷前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

10/1 19:00 第8回B.M.N VF4 FT 5on5
10/2 15:00 メルティブラッド 大会
10/8 20:00 カプエス2 大会
10/9 15:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
10/15 20:00 VF4 FT 大会
10/16 15:00 GGXX SLASH 大会
10/23 15:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
10/29 20:00 VF4 FT 3on3
10/30 15:00 GGXX SLASH 大会

**★プロバックス JOYサンモール店**
広島市中区紙屋町2-2-18 4F ☎082-241-8564

10/2 15:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
10/9 15:00 鉄拳5 大会
10/16 15:00 GGXX SLASH 3on3
◆未入荷時はGGXX #RELOADで開催
10/23 15:00 メルティブラッド 大会
10/30 15:00 ガンダムSEED 2on2
◆コスト制限：合計1,000未満

## 九州・沖縄



### 福岡県

**★MAHODO（マホードー）**
北九州市八幡西区折尾1-12-14 ☎093-695-0632
http://zmahodoz.fc2web.com/mein.htm

10/8 18:00 鉄拳5 大会
10/9 17:00 メルティブラッド 2on2
10/15 18:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
10/22 18:00 GGXX SLASH 大会
10/29 18:00 旋光の輪舞 大会
※ 大会はすべて参加費100円、詳細は店舗にて

### 長崎県

**★楽市楽座 佐世保店**
佐世保市大塔町1861-12 ☎0956-34-4101

10/2 19:00 WCCF 大会
◆予選はリーグ制、決勝はトーナメント戦
10/16 14:00 ゾイドインフィニティ EX 大会
◆店内対戦を利用してのトーナメント戦
10/23 14:00 アヴァロンの鍵 弐 大会
◆予選はリーグ制、決勝はトーナメント戦

## イベント準備会に情報を掲載してみませんか？

●大会名 ●主催者 ●参加資格 ●ルール ●開催場所 & 日時 ●連絡先 ●イベント担当者名

上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。

〒102-8431 東京都千代田区三番町 6-1 (株)エンターブレインアルカディア編集部 イベント準備会 係
TEL：03-3265-7156 FAX：03-3265-7340
※弊社の移転により、2005 年 3 月より電話番号と FAX 番号が変更されております。ご注意ください。
MAIL：location@arcadiamagazine.com

「全国猛者探索委員会」発！

# 今月の猛者たち

**夏休みの激闘の結果をお届け！**

今月は各地で激戦が繰り広げられたであろう、8月の大会結果をリストアップ！　時期が時期だけに、いつもよりさらにスペースがキツキツになっているのが申し訳無いです。秋以降も期待に新作がガンガンリリースされるので、秋以降もこのくらいの密度でお送りしたいところです。

全国猛者探索委員会最高幹部会

●関東

■桜の牧アミューズパーク(茨城)

◇鉄拳5 大会 8/6·14名
優勝:last和尚@サクサカー（ロウ）
2位:雨弓

◇VF4 FT 大会 8/13·12名
優勝:週刊大衆(カゲ)
2位:ロデオ

◇鉄拳5 ランダム2on2 8/20·16名
優勝:狂牛病／ビールボーイ(ファラン)、JUN1（ジャック5）
2位:2Dコンビ／雨弓、KID

◇鉄拳5 3on3 8/27·42名
優勝:EVO日本代表／垂れた(ジャック5)、吉光の中の人(吉光)、Yuu（フェン）
2位:★Fears no Two★／かにんこ、雨弓、脂身

■埼玉ボピー（埼玉）

◇カプエス2 シングル&3on3 8/6·シングル·68名
優勝:にっと(Kサガット·ギース·キャミィ)
·3on3·72名
優勝サークルK／ライ(K舞·響·サガット)、ナカニシ(Cガイル·ケン·サガット)、KOK（Aさくら·ベガ·ブランカ）

◇Duelling The KOF予選 8/7
·KOF'98 3on3·48名
優勝:極☆万パワー／万葉、極限堂、リキ
·KOF 2000 2on2·44名
優勝:一人でプリキュア／キュアあづさ、キュアブラック
·KOF 2002 3on3·78名
優勝:グリーンコーディネーター／fan177 お茶、ガンビ、キャベツ

◇メルティブラッド 3on3 8/13·207名
優勝:海馬コーポレーション／レッド@馬の骨(ネロ)、するめ@負け犬(志貴)、はと@クリボー（赤主秋葉）

◇鉄拳5 3on3 8/20·90名
優勝:老人ホームで元気玉／STR（ポール)、柏アキラ(デビルジン)、こじまっくす☆(ヘイハチ)

◇VF4 FT 大会 8/21·24名
優勝:イントルードごっこ／単純(シュン)、悶吉(ベネッサ)、オカマスク(アオイ)

◇鉄拳5 3on3 8/28·42名
優勝:柏セガをヨロシク／STR（ポール)、ジロー（スティーブ)、こじまっくす☆(デビルジン)

■ゲームチャリオット五井店(千葉)

◇ガンダムSEED ランダムペアマッチ　8/5·20名
優勝:ヘルミニア&aiko
2位:グリーナー＆砂漠のネコ　3位:フロンティア＆ネコ

◇メルティブラッド ランバト 8/6·32名
優勝:ガリィ@ひぐらし(シエル)
2位:しいな　3位:かきゅん

◇GGXX #RELOAD シングル&ランダムプレイヤー 2on2 8/13·13名
·シングル部門
優勝:いさ(ソル)
2位:電脳
ランダムプレイヤー 2on2
優勝:朱雀(紗夢)、SYU（メイ）

◇ガンダムSEED 2on2 8/19·16名
優勝:タマタマ訪れた人達／ジュニア(イージス)、メソ(フォビドゥン)

◇メルティブラッド ランダム2on2 8/20·38名
優勝:わらき屋(ワラキア)、あさぎ@極情生徒会(暴走アルクェイド)
2位:Shadow@極情生徒会、幻雪　3位:カルネ@B88、じゃむ

◇メルティブラッド 紅白戦 8/20·38名
優勝:紅·Shadowチーム

■メッセ102四街道店(千葉)

◇GGXX #RELOAD 大会 8/5·16名
優勝:N.O（テスタメント）
2位:天翔乱姫はガード不能　3位:笑い袋

◇メルティブラッド 大会 8/7·33名
優勝:アル@ひぐらし(アルクェイド)
2位:弓塚@HKR　3位:カルネ@ひぐらし

◇鉄拳5 大会 8/28·16名
優勝:ゆたか(マードック)
2位:ブラ夫　3位:りょーた

■大久保アルファステーション(東京)

◇餓狼伝説SP 大会 8/6·12名
優勝:たこやき(ジョー)
2位:沢石　3位:与作

◇KOF'95 大会 8/6·14名
優勝:サニー（京、ハイデルン、庵）
2位:Q　3位:ビート北野

◇メルティブラッド 月例 大会 8/7·19名
優勝:茄子(シオン)
2位:HIRO　3位:ななしな

◇GGXX #RELOAD 月例 大会 8/14·28名
優勝:エン(スレイヤー)
2位:t

◇餓狼MOW 5on5 8/20·45名
優勝者:ふぁすと(ジェニー)、AKR（ドンファン)、むら(牙刀)、スパハム(ジェニー)、ヨシミズ(ドンファン)
2位:K、シゲル、れり、わた、まゆ
3位:アール、守砺、かみ、蒼、キンちゃん

◇マヴカプ2 弱キャラ大会 8/21·24名
優勝:無害(ロックマン、アイスマン、ジャガーノート)
2位:みつ　3位:チムニー

◇ネオジオ バトルコロシアム 大会 8/28·24名
優勝:あき～ら／二代目Mr.カラテ、ハンゾウ
2位:ゴロゴロ　3位:超渋谷ブロリー

■TRF@メイドゲーセン(東京)

◇メルティブラッド 大会 8/24·32名
優勝:にが(秋葉)
2位:TOMO　3位:織

◇メルティブラッド ランダム2on2 8/26·38名
優勝:なせ(吸血鬼シオン)、織(志貴)
2位:はと、少年A

◇旋光の輪舞 大会 8/27·40名
優勝:マンボウ@猿(ファビアン·A)
2位:ペケ@猿　3位:テムコー

◇SFⅢ 3on3 8/28·24名
優勝:世界のジャスティン(春麗)、にっと(ユン)、キーパー（ケン）
2位:ラオウ、ボス

■立川ゲームオスロー第5店(東京)

◇メルティブラッド 2on2 8/13·20名
優勝:一緒に徹夜しませんか?／すずめ(シエル)、ゆげちぃ（吸血鬼シオン）
2位:斡旋1／Lëy、大久保
3位:ケンボゥ／トイトイ、背水の陣

◇メルティブラッド3on3 8/27·15名
優勝:さつきおことわり／文月(赤主秋葉)、エッセンス(青子)、黒鬼さん(紅摩)
2位:HMM不在／Lëy、マジカル☆パパン、ルーク
3位:ディアノイア／アキヒロ、ふゆ、なお

◇ポップンミュージック13 大会 8/21·24名
優勝:UME
2位:しおまる

■ゲーム ラビリンス(東京)

◇メルティブラッド 大会 8/13·14名
優勝:ラーク(吸血鬼シオン)
2位:デ　3位:シャカ

◇Zガンダム DX 2on2 8/20·16名
優勝:ストレイドッグ／カース(ハンブラビ)、ヨーダ(ガンダムMk-Ⅱ)
2位:コバヤシー家　3位:イルカインストール

◇メルティブラッド 2on2 8/27·22名
優勝:デとシャ／デ(秋葉)、シャカ(志貴)
2位:マヨイガへようこそ　3位:タナカとナベシマ

■ゲームファンタジア茅ヶ崎店(神奈川)

◇GGXX #RELOAD 大会 8/7·16名
優勝:氷城(ディズィー)
2位:あわ

●中部

■ゲームセンター GLAD（新潟）

◇GGXX #RELOAD レディース 大会 8/20·12名
優勝:かあめ(スレイヤー)
2位:ともゆき　3位:ふぇんりる

■アミューズランド ガディス(富山)

◇KOF 2002 大会 8/27·12名
優勝:ワショウ
2位:蒼月　3位:ダブル、AKD

■ゲームセンター テクノポリス(新潟)

◇ガンダムSEED 2on2 8/19·16名
優勝:SDアレンズ／アレン、すとらいく
2位:チーム連ジ／シュウ、ひいらぎ
3位:北からのミサイル／ムラノアローク＆Mr

◇メルティブラッド 大会 8/28·12名
優勝:カネコ(七夜志貴)
2位:かん　3位:テキトー

●近畿

■アミューズメントジャングルクラブ堅田店(滋賀)

◇湾岸ミッドナイト2 大会 8/5·12名
優勝:リョウ

◇メルティブラッド 大会 8/6·16名
優勝:三夜(七夜志貴)
2位:まさき様

◇ネオジオ バトルコロシアム 大会 8/7·12名
優勝:3793
2位:CえT

◇ガンダムSEED 大会 8/20·16名
優勝:爆笑問題　孔明、ゴウ
2位:グゥレイトォ／カキノ種、シニガミ

■ネオアミューズメントスペースa-cho (京都)

◇GGXX #RELOAD ランバト 8/4·88名
優勝:P.C（ソル）
2位:R.F　3位:佐々木まき絵

◇旋光の輪舞 大会 8/7
·旧Ver.部門·29名
優勝:FM802（ペク·B）
2位:犬　3位:森村ハニー
·新Ver.部門·25名
優勝:FM802（ペク·A）
2位:キース　3位:森村ハニー

◇GGXX #RELOAD ランバト 8/18·91名
優勝:おみと(ジョニー)
2位:二条乃梨子　3位:P.C

■ゲームプラザ オレンジハウス(大阪)

◇ガンダムSEED 2on2 8/19·20名
優勝:イサラシ(ジャスティス)、ヒロノ(ラゴウ)
2位:西村、田歌　3位:岡田、今村

◇ネオジオ バトルコロシアム 大会 8/26·15名
優勝:コウヤ(庵、ほたる)
2位:トクヨシ　3位:ヒライ

■GAME DINO 阪急茨木店(大阪)

◇ガンダムSEED 大会 8/6·12名
優勝:ピロ中心(ソードストライク)、ピロ赤軍(ストライクルージュ)
2位:1位よゆーでした　3位:モントハシモト

◇GGXX #RELOAD 大会 8/14·12名
優勝:佐々木(エディ)
2位:QOL　3位:ライムキー

◇鉄拳5 2on2 8/27·22名
優勝:5.2にさせつ／もけ(ニーナ)、ボブ(ペク)
2位:DINOパンピー　3位:相原武道

◇GGXX #RELOAD 2on2 8/28·16名
優勝:MIYU両津チーム／MIYU（ソル)、両津(スレイヤー)
2位:こうさぎDOQN　3位:無乙Q

■チャレンジャー土井店(大阪)

◇ガンダムSEED 2on2 8/28·12名
優勝:バーバ(デュエルガンダムAS)、白い彗星(ブリッツガンダム)
2位:ムーディーマン、のの　3位:ナカニシ3、ナカニシ4

■KO-HATSU（コーハツ）(大阪)

◇ソウルキャリバーⅡ IKUSA—天下統一— 8/6·19名
初日:3on3
優勝:歯痛的中部勢／ひぐ(ユンスン)、N(シャンファ)、アルテナナイト(ナイトメア)
2位:トラタワよく行く勢
二日目:シングル戦
優勝:the-KT（ヴォルド）
2位:ダブルクリック2K

◇メルティブラッド 2on2 8/13·26名
優勝:流石だな俺ら／GO1（秋葉)、nekoo(吸血鬼シオン)

◇ランブルフィッシュ 2 東西対抗戦 ランダム2on2 8/20·47名
優勝:如月千早(ベアトリス)、白アラン(アラン)
2位:中尉、ヤシ

◇ランブルフィッシュ 2 東西対抗戦シングル戦 8/21·49名
優勝:キース(バズウ)
2位:kogat　3位:K.O

◇メルティブラッド 大会 8/27·16名
優勝:青五才(レン)
2位:槙原

◇ランブルフィッシュ 2 ランダム2on2 9/3·25名
優勝:K.I（ベアトリス）K.O（ボイド）

◇ランブルフィッシュ 2 ランバト 9/3·25名
優勝:ずん(ヴィレン)
2位:K.I　3位:和辻

■チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪)

◇DrumManiaV&GuitarFreaksV 大会 8/14·20名
DrumManiaV
優勝:MOGE
2位:S-1109　3位:HAMAJA
GuitarFreaksV
優勝:HR（夏季限定）
2位:N-unnun　3位:CHIHIRO

◇メルティブラッド 大会 8/21·35名
優勝:だいさ(七夜志貴)
2位:S.B.T　3位:nekoo

◇MJ2 大会 8/28·14名
優勝:新人☆女将☆
2位:金狼　3位:新人☆キャバ嬢

■チャレンジャー関大前店(大阪)

◇三国志大戦 店内大戦 大会 8/5~6·32名
総合優勝:朱延

◇GGXX #RELOAD 大会 8/12·15名
優勝:佐々木(エディ)
2位:EXAM

◇GGXX #RELOAD 大会 8/28·14名
優勝:佐々木(エディ)
2位:ヤク　3位:高祥

■ゲームプラザVIP茨木(大阪)

◇カプコン VS. SNK2 大会 8/13·32名
優勝:馬(Aブランカ·ベガ·さくら)
2位:え～はげ　3位:紅の豚

◇メルティブラッド 大会 8/14·16名
優勝:暁(ワラキアの夜)
2位:楓　3位:ざわわ

◇ヴァンパイアセイヴァー 大会 8/20·25名
優勝:コショー（バレッタ）
2位:しい　3位:だら

◇GGXX #RELOAD 大会 8/21·20名
優勝:QOL（ポチョムキン）
2位:みゆ　3位:ルナ

◇月華の剣士2 大会 8/27·14名
優勝:でーちゃん(楓)
2位:SIN　3位:京都人

◇ストZERO3 大会 8/28·25名
優勝:クラッシャー（かりん）
2位:HOT　3位:ネコノヒ

■ハイテクランド セガ アビオン(大阪)

◇バーチャロン5.66 WA.T.C.店舗予選 8/20·45名
優勝:いらく(サイファー)
2位:とんぬら　3位:司

◇バーチャロンフォース WA.T.C.店舗予選 8/21·54名
優勝:エロSP／Fuyou（マイザーⅡ)、ケロスピ(バル·メ·リーノ)
2位:ぼくのなつやすみ　3位:サイバーメディアセンター

◇GUILTY GEAR GIGS 店舗予選 8/27·50名
優勝:ぬ～(ザッパ)
2位:2PカラーのN男　3位:シュリアス·アジャーニ

◇メルティブラッド OverTure 店舗予選 8/28·64名
優勝:nekoo（吸血鬼シオン）
2位:Mr.プロトペラへ@シューショタビッチ
3位:シュウ

■セガ 三宮 SANX（兵庫）

◇サム零SP ランバト 8/7·31名
優勝:犬龍(ミナ)
2位:五月雨　3位:中尉

◇スパイク アウト タイムアタックバトル 8/7·20名
優勝:BBB·CCチーム
2位:チーム アキオ　3位:りんつか＆百又チーム

◇サム零SP 3on3 8/20·24名
優勝:ネタバレ厳禁／タム≠リン♪(タムタム)、ディスタ(レラ)、やまーずぴーぷる(幻十郎)
2位:RB2でええよ

◇ゾイドインフィニティ EX大会 8/20·16名
優勝:YU-KI（ゴジュラス·ジ·オーガ）
2位:マリオ　3位:TRICK-SR

◇GUILTY GEAR GIGS 店舗予選 8/21·46名
優勝:P·C（ソル）
2位:蝿　3位:壁際のDC、カリスマ

◇バーチャロンフォース全国大会WA.T.C.店舗予選 8/27·52名
優勝:つたやリース～かくばる貸します～／かくばる(バルバチスタ)、リース(テムジン747A)
2位:からあげ定食とおっぱい2つ

◇三国志大戦大会 覇業への道 8/28·32名
優勝:ストロベリー
2位:葛葉　3位:シン

◇GGXX #RELOAD ランバト
8/2優勝:タケシ(エディ)
2位:AKR　3位:雅
8/6優勝:タツオ(ロボカイ)
2位:雪　3位:ブラブラ
8/9優勝:あっつん(イノ)
2位:沢　3位:ひろゆき
8/13優勝:壁際のDC（ジョニー）
2位:蝿　3位:タツオ
8/16優勝:蝿(スレイヤー)
2位:綾　3位:佐々木
8/20優勝:ねず(ファウスト)
2位:タケシ　3位:綾
8/23優勝:沢(スレイヤー)
2位:タツオ　3位:タケシ
8/27優勝:沢(スレイヤー)
2位:タツオ　3位:ベイベー
8/30優勝:蝿(スレイヤー)
2位:ヲシゲ　3位:壁際のDC

■ピタゴラスMQ（和歌山）

◇メルティブラッド ランバト 8/6·22人
優勝:小路(紅摩)
2位:氷魔人

◇GGXX #RELOAD 8/13·24人
優勝:沢渡(カイ)
2位:いも

◇三国志大戦 大会 8/14·13人
優勝:TE$TA
2位:ダメ将軍

◇クイズマジックアカデミー 大会 8/14·16人
優勝:あや(白銀)
2位:けんさん

◇メルティブラッド 和歌山vs遠征勢大会 8/19·31人
優勝:幽雅に咲かせ、青子の桜／S(秋葉)、氷魔人(青子)
2位:シュウが和歌山に来ると聞いてストーカー

◇ガンダムSEED 2on2 8/21·28人
優勝:マユラ至高チーム／超ネコパンチ(フリーダム)、シュウ(ストライク)
2位:ラゴウの時代チーム

◇GGXX #RELOAD ランダム3on3 8/27·18人
優勝:ムーシャ（テスタ)、アキヤマ(ミリア)、いもバ(エディ)
2位:しっきー、HMA/TE$TA

◇クイズマジックアカデミー　大会 8/28·26人
優勝:ごう(青銅)
2位:あや

●中国·四国

■ゲームスポット ハロウィン(島根)

◇ゾイドインフィニティ EX 大会 8/13·12名
優勝:ひでゆき
2位:すいか　3位:ヒヅキ

■ファンタジスタ(岡山)

◇メルティブラッド 2on2 8/6·23名
優勝:ダーク山本／山本(アルクェイド)、ダーク(シオン)
2位:てきとう／ユダ、腐乱拳
3位:ランダム2／ゲマ、ランダムプレイヤー

◇GGXX #RELOAD 大会 8/6·19名
優勝:ダーク(ミリア)
2位:L　3位:腐乱拳

◇サムスピ零SP 大会 8/7·15名
優勝:ARS！（雲飛、ミヅキ、腐れ外道）
2位:ユト　3位:久

◇VF4 FT 3on3 8/13·24名
優勝:筋肉とマッチ棒と私／たつお(シュン)、ぶっさし(パイ)、ジェフリン(ジェフリー)
2位:あれ?くまちゃんは?／くまちゃん、はち、肘坊

◇メルティブラッド 大会 8/21·15名
優勝:⊂(＾ω＾)つぶーん(翡翠)
2位:ダーク　3位:腐乱拳

◇VF4 FT 大会 8/27·21名
優勝:アルマジロ弟(リオン)
2位:ごえもん(サラ)

■ナムコプリッズ広島店(広島)

◇鉄拳5 大会 8/20·18名
優勝:にっちー
2位:天帝ゼクス　3位:彼岸花

■プロバックス JOYサンモール店(広島)

◇Duelling the KOF 予選大会 8/14·12名 KOF 2002 3on3
優勝:空気読んdeカーニバル／零々、ウズマキ、ルチャ
2位:9B／木谷、ハソ、ナオト

◇ガンダムSEED 2on2 8/21·13名
優勝:ヌルポw／アォイヌ(ブリッツ)、カァルマ(フォビドゥン)
2位:あーあー聞こえない／霧雨(ストライク)、GOLF（フリーダム）

◇Duelling the KOF 予選大会 KOF'98 3on3 8/27·29名
優勝:岸和田少年愚連隊／土居キングダム、カオル、スコア·BM
2位:ガードをしたら負けかなと思っている／のび、のりお、ヒサシ

●九州·沖縄

■アミューズメントスペースMAHODO (福岡)

◇メルティブラッド 大会 8/6·37名
優勝:逆転裁判(レン)
2位:鳳仙花)　3位:ゆっけ

◇メルティブラッド 2on2 8/7 56名
優勝:僕たちの翡翠に触らないでもらえます?／ジン(翡翠)、つぶ(翡翠&琥珀)
2位:プリンス勢／ノイエン、りい
3位:真祖狩りじゃ！／ANT、ヒビキ　妹よりも姉が上／さいたま、やず@GOE

◇KOF 2002 3on3 8/14·51名
優勝:人間失格／星乃丞@とりあえず人間、wish.t@まだ人間、ハマー@人間じゃない
2位:優勝したら上戸彩にあえるんですか??／アヤたん、コニたん、カニ
3位:セクハラー家と牧師／長男、三男、牧師
ステップ／AMY@茶飲み、777、あまび

◇KOF'98 大会 8/14·39名
優勝:カリーテリア12000／OZ、おやまん12000、あき
2位:ステップ／AMY@茶飲み、777、あまび
3位:チャペココ大好き／wish.t@GOE、CLUTCH、牧師じゃないほうのリー　たてもとさんははいじんです／たてもと、たてお、たて

◇旋光の輪舞 大会 8/27·20名
優勝:SHU（ツィーラン、B）
2位:かがみ　3位:たつ

◇GGXX #RELOAD 大会 8/28·18名
優勝:Kカラたん(エディ)
2位:TAK　3位:ユージ、ヤズ@GOE

■楽市楽座佐世保店(長崎)

◇ゾイドインフィニティ EX 大会 8/21·13名
優勝:ユウ
2位 あるまじろん　3位:H:S

◇三国志大戦 大会 8/28·16名
優勝:TOMAS
2位:川獅幻　3位:JUN、政春

## 今月の猛者紹介！

今月は、埼玉ボピーで8月20日(土)に開催された『鉄拳5』3on3「もう一度プレ軍総杯」の結果をお届けします。

日頃から大勢のプレイヤーが集まる同店ですが、今回もそれにもれず、集まった人数は30チーム90名！　その激戦を制したのは、【老人ホームで元気玉】「STR」(ポール)、「柏アキラ」(デビルジン)、「こじまっくす★」(ヘイハチ)の三人。この勢いで、『鉄拳5 DR』の稼動まで盛り上げていってください！



優勝チーム【老人ホームで元気玉】。写真左から、「柏アキラ」「STR」、「こじまっくす★」。おめでとう！

ハイスコア
全国集計

8月21日
締め切り分

# HI-SCORE

ただのクリアでは物足りない

そんな想いから始まったのかもしれない。

ここにいる自分を認めてもらうため。

あいつには絶対負けたくないから。

ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

**来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ!**

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意下さい。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

## 機動戦士ガンダムSEED 連合 VS Z.A.F.T.

**シングル**

TOP SCORE

# 31,660

**ヒポ**

ゲームスタジオキューブ(東京)

**チーム**

TOP SCORE

# 59,790

**ヒポ&ポヒ**

ゲームスタジオキューブ(東京)

### チャージショットで狙い撃て!

今回のトップはシングル、チーム共に"フリーダムガンダム"を使用している。機動力、火力共に突出している機体なので納得というところだ。

スコア稼ぎの基本方針に関してはこれまでのシリーズの方針を踏襲している。できるだけ早く、撃墜されないようにステージをクリアしていくのに加え、破壊力の高い(いわゆるため撃ちに相当するもの)チャージショットを多用していくのが本作の特徴のようだ。

また、本作でのCPU戦のルートはこれまでとは違い、選択したパイロットによって決まっているのだが、締め切り日直後にパイロットが自由選択できるようになったため、今後の集計では違うルートでのスコア更新も十分に考えられる。

## スピカアドベンチャー

TOP SCORE

# 35,492,780

**G.M.C.げえむのごんちゃん**

個人申請アミパラ広島店(広島)

### Iボスでの連鎖がすべて

最終面であるステージIのボスでの連鎖稼ぎが、全体のスコアを決めるというのは前回もお伝えした通り。今回のトップスコアは、そのIボスでなんと『20万点×8×20』の3200万点という、全体スコアの大部分を稼ぎ出しているものだ。

「G.M.C.げえむのごんちゃん」氏によると、現段階でIボスの稼ぎは安定しておらず、I-2面までのスコアを細かく稼ぐ気にはなれないとのこと。

また、前回トップの「WAR」氏は2057万点台に止まり、トップに大きく水を空けられた。二人ともじっくりと一つのタイトルに取り組むタイプのプレイヤーなので、今後の展開が楽しみだ。なおコース別の集計も現在検討中。稼ぎプレイの性質がコースによってまったく異なるため、アクション要素の強いほかのコースの行方にも注目したい。

## HOMURA

# 2,312,681,000

**JES@つのたん、ほむら面白いよほむら**

遊スペースマジカル(兵庫)

## 抜刀使って倍率セットだ

本作でのスコアの鍵を握るのがBボタンでの『抜刀』。これで敵を斬ると、敵を小型陣に閉じ込められる。そして複数の敵を閉じ込めてから、さらにBボタンを連打するとダッシュ攻撃が発生し、これで敵を倒した数に応じてコンボ数が上がっていくのだ。

このコンボ数が倍率になり、敵を倒したときや敵弾を抜刀で跳ね返したときの得点にかかるので、この倍率をいかに上げて素点の高い敵を倒していくかがスコア稼ぎの主軸になる。

この倍率稼ぎ以外にも、アイテムの回収やボス戦で時間いっぱいまで敵弾を弾き返すなど、稼ぎの要素はまだまだある。

今回トップの「JES」氏はステージ道中の分岐は、イージー→ハード→ハードの順に選択している。また、ステージ4をクリアした時点である条件を満たしていると、ステージ5が出現。もちろんこれを出すことが必須事項であることはいうまでもないだろう。

なお、残念ながらプレイ中のスコアが正しく表示されない現象があるが、プレイ後やランキング画面では元に戻っているので、集計には問題は無いと判断し集計を続行させていただく。

---

## 雷電III

### 1Pプレイ

# 18,541,440

**T.Bが隣でマックチキンを喰ったら出た。**

デイトナIII(埼玉)

### ダブルプレイ

# 20,528,120

**服部(左手/右手)**

ゲームBOX.Q2(愛知)

## スコア争い新局面!

今回も「㊊」氏がトップを守りきったものの、2番手には約5万点差で「ま'いん」氏が迫っている。

稼ぎ内容は、場面ごとの武器選択に変化が見受けられた。

例を挙げると、3面ボスの機雷稼ぎでは、これまでバルカンやレーザーを使うのが一般的だったが、これだと壊したくない砲台の後ろに出現した機雷を破壊しにくかった。そこで、研究されたのがプロトンレーザーによる稼ぎだ。プロトンレーザーをうまく振れば、レーザーが砲台をう回して機雷に当たり、より素早く機雷を破壊できるようになったのだ。このように、場面によっては意外な武器を選ぶことで、新たな局面に進めるようになることは非常に興味深いことだ。

---

## 鋳薔薇

### 1P側

# 16,849,180

**LAOS-長田仙人**

えの木(高知)

### 2P側

# 17,619,590

**○池(マルチ)仙人T.B@残2で初クリア**

デイトナIII(埼玉)

## ランク上げパターンに光はあるか?

前回の集計から30万点ほどの更新となった今回。初回集計時の攻略スピードの早さが、改めて強調された。

稼ぎに関しては、波動ガンの使いどころが固定されてくれば、ステージ道中の点効率が比較的安定するため、やはりボス戦での運待ちの要素が強い。

また、現在わざとランクを高めにする方針も研究されている。これは、ランクが上昇するとザコ敵の数が増え、回収できる勲章の数も増加するところがポイント。ほかの稼ぎがどれだけ実行できるかにもよるが、この方針が高くなる可能性も否定できないようだ。

E-COLLEGE(愛知)

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ビートマニアⅡDX12 HAPPY SKY | CLUBBING | 6,292 | PUGY-A | アミューズメントパークスガイ(北海道) |
| | FESTA | 6,284 | AHORI. | ピタゴラスMQ(和歌山) |
| | FURIOUS | 7,987 | PUGY-A | アミューズメントパークスガイ(北海道) |
| | HAPPY SKY | 7,665 | | |
| | J-STYLE | 7,442 | | |
| | RAVE-UP | 8,023 | | |
| バトルギア4 | 初級逆走 | 2'16"327 | .Z. | ジョイテックスクエア中川店(愛知) |
| | 中級逆走 | 2'25"062 | ゼロセク随一の異端児 中級逆専門家・ザーク | |
| | 上級順走 | 2'59"949 | DRGN | |
| | 超上級順走 | 2'20"662 | C.A1 | 大久保アルファステーション(東京) |
| | 弩級順走 | 3'11"389 | TITA | |
| ザ・ランブルフィッシュ2 | ヴィレン | 1,162,270 | モカ夫 | えの木(高知) |
| | グリード | 958,350 | Y-S | |
| | シェリル | 1,225,540 | 初の負け無し！ Y-S | |
| | タイフォン | 1,186,680 | モカ夫 | |
| | ハザマ | 1,159,580 | Y-S | |
| | バズウ | 922,780 | | |
| | ヒカリ | 1,273,350 | モカ夫 | |
| | ベアトリス | 1,255,580 | Y-S | |
| | ボイド | 1,026,960 | モカ夫 | |
| | ミト | 940,780 | Y-S | |
| | ラッド | 1,262,230 | モカ夫 | |
| 湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2 | 新環状右回り | 4'35"115 | ルーシー | ドリームタウン二見店(兵庫) |
| | 箱根 | 2'15"721 | | |
| 翼神 | HAWK | 2613京8054兆7690億1130万0620 | 中野龍三 | 個人申請 タイトーイン町田中央 |
| | ROBIN | 3781京7024兆9421億417万3910 | CYR-龍三にやらされた人 | |
| アウトラン2 スペシャルツアーズ | ゴールE | 4'16"104 | おやだま | 個人申請アミパラテクノランド店(岡山) |
| TETRiS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT | WORLD-EASY | 1,117 | 花火で目がイタい A.S | デイトナⅢ(埼玉) |
| | WORLD-MASTER | 7'26"76 | A.S | |
| トライジール | | 5,466,500 | トゥエルブ機のACF | GAME'S MILK (京都) |
| 旋光の輪舞 旧Ver. | ファビアン・ザ・ファストマン | 45,124,940 | P.B@ 品質低下はいなめない。 | ゲームスタジオキューブ(東京) |
| | ベク・チャンポ | 49,182,740 | かわいいは、正義！ KOL委員ちょ | ハイテクセガ盛岡(岩手) |
| | ミカ・ミクリ | 50,166,960 | P.B@曲が鳴らないのは仕様ですか？ | ゲームスタジオキューブ(東京) |
| | リリ・レヴィナス | 48,433,550 | P.B@時間切れにて大台達成ならず(凹) | |
| | 三条 櫻子 | 48,416,200 | tarou | グッデイ21 (東京) |
| 雷電Ⅲ | 1Pプレイ | 18,541,440 | T.Bが隣でマックチキンを喰ったら出た。 | デイトナⅢ |
| | ダブルプレイ | 20,528,120 | 服部(左手/右手) | ゲームBOX.Q2 |

# ハイスコア全国集計 HI-SCORE

8月21日 締め切り分

全国1位スコア

| ゲームタイトル | 部門 | スコア | スコアネーム | 店舗名 |
|---|---|---|---|---|
| ネオジオバトルコロシアム | | 22 | グッドマン弱い | GAME'S MILK (京都) |
| 鉄拳5 Version. 5.1 | リー | 1'46"55 | 天才前園様0721 ドリブラー（粗） | ABABA天神橋店(大阪) |
| | ロウ | 1'43"36 | | |
| | ポール | 0'59"41 | ALZ-マスクドJ.T(粗) | |
| | ヨシミツ | 1'45"38 | | |
| | ニーナ | 1'43"06 | アナウメマン2号 | |
| | ジャック5 | 1'44"01 | アナウメマン3号 | |
| | レイ | 1'55"50 | アナウメマン4号 | |
| | シャオユウ | 2'32"06 | 京橋は腐女子がいっぱい 天才前園様 | |
| | ジュリア | 2'35"80 | KFI-KSP | |
| | スティーブ | 1'44"15 | マイティ・バンDVD 即日完売 | |
| | レイヴン | 2'25"93 | 京都はクソガキいっぱい 天才前園様 | |
| | キング | 2'10"26 | ALZ-マスクドJ.T(粗) | 個人申請チャレンジャー京橋店(大阪) |
| | ファラン | 1'32"21 | | |
| | フェン | 2'06"01 | | |
| | ジン | 1'02"68 | | |
| | ブライアン | 1'54"88 | | |
| | クリスティ | 1'51"23 | 城とカズ夢の2トップ 司令塔前園様 | |
| | アスカ | 1'49"46 | 死令塔 天才前園様 | |
| | カズヤ | 1'30"31 | おめでとうございます | GAME'S MILK (京都) |
| | マードック | 1'49"13 | CYR-TSU | GAME41 (北海道) |
| スピカアドベンチャー | | 35,492,780 | G.M.C. げえむのごんちゃん | 個人申請アミパラ広島店(広島) |
| アクションパズルZOOO | 1人でガンバル | 1,211,590 | Y.O | 個人申請セガ マービィー(熊本) |
| カプコンファイティングジャム | | 2,753,300 | MZK | ドリーム・ダウンタウン合同集計(宮城) |

## 講評

今月は**ネオジオバトルコロシアム**から。本作は勝ち抜いた人数で集計していますが、システム上で特徴的なのは、プレイ中のタイムが全戦を通したもので、スタートから300秒経過するとその場でボスキャラクター戦に突入するところ。現在はダブルアサルトを当てて、待機キャラを一定時間攻撃力などが上がるハイパーチャージ状態にしてから交代し、その効果を利用してCPUを早く倒すのが基本のようです。

**ビートマニアⅡDX12 HAPPY SKY**は、スガイ勢が抜き出た結果になっています。ランダムは必須で、ハイスピード2～4をかけてプレイする方針は、これまでのシリーズと同様ですね。

**鉄拳5 Ver.5.1**は、アババ&MILK勢が驚異のスタートダッシュを見せています。本バージョンでもガード不能技の当て方を含め、基本的に前バージョンのパターンが流用できるようです。

動物が残り1種類になるまでひたすら連鎖を狙う**アクションパズルZOOO**は、なんとレベル3で確変モードに突入したスコア。ただし、その後の運がやや悪く、理論値まであと25万点とのこと。

**ザ・ランブルフィッシュ2**は、CPUキャラの乱入条件が不明のまま。また、しゃがみ弱キックが連打キャンセルできるキャラの攻略は楽ですが、それ以外のキャラではかなり苦しく、点数にも差が出ています。それにしても、えの木勢の勢いには目を見張るものがありますね。

| レン | 3,980,200 | 片&金デコボココンビ |
|---|---|---|

# 君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナーあてに送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。

※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請は、官製ハガキやFAX（03-3265-7340）でも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうものどちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

| | |
|---|---|
| ゲーム名 | 怒首領蜂 |
| 集計部門（キャラ・コースなど） | ストーリーモード |
| スコア（タイム） | 23,646,800 |
| 面数 | 全25面ALL |
| 難易度 | 工場出荷設定（完全ノーマル） |
| 備考 | うさぎ使用　残×5<br>連付き（シンクロ30連）　同付き |
| 達成日 | 2003年　12月　31日 |
| 得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく） | 残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。<br>道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、<br>永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、<br>クリアするタイミングが重要です。<br>点効率は1面クリア時・・・・約84万<br>10面クリア時・・・約1,020万<br>20面クリア時・・・・約1,750万です。 |
| ゲームセンター　名前 | アミューズメント アルカディア |
| 電話 | 03-5433-71×× |
| 住所 | 東京都世田谷区若林1-18-×× |
| スコアネーム（最大20文字） | TKN-NSK |
| 以上のスコアを記録したことを証明します。 | |
| 店長 | 鈴木 雅弘　㊞ |

← 個人申請ハガキ記入例

## お詫びと訂正

アルカディア10月号（No.65）のハイスコア全国集計において、『ファストアンドフューリアス』のプレイヤーネームが誤っていました。正しくは以下の通りとなります。

ここに訂正すると共に、関係者の皆さま、および読者の皆さまにお詫び申し上げます。

| 正：「たら」の後が「.（ピリオド）」 | | | |
|---|---|---|---|
| ファストアンドフューリアス | 1' 22" 12 | たら. | 個人申請 オークランドシティ津店（三重） |
| **誤：「たら」の後が「。（句点）」** | | | |
| ファストアンドフューリアス | 1' 22" 12 | たら。 | 個人申請 オークランドシティ津店（三重） |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| サムライスピリッツ零SPECIAL | タイム | 3'03"18 | とんえち@剣サムまでに3分切れたらイイナ | ゲームBOX.Q2（愛知） |
| メルティブラッド アクトカデンツァ 旧Ver. | シオン | 3,239,200 | 高確中にチャンス目ひいてもRC当選しない | デイトナⅢ（埼玉） |
| | メカヒスイ | 2,422,300 | 番長ライトニング対決ぅ〜！（期待度0%） | |
| | ワラキアの夜 | 3,292,800 | ケン、あっちにT.Bの捨てゲーの跡が。 | |
| | 遠野 志貴 | 3,916,300 | （´Д｀）ハァハァ | |
| | 軋間 紅摩 | 5,194,600 | ライトニングはT.B取材の為休載します。 | |
| | 七夜 志貴 | 5,056,100 | 九鳥 | |
| | 暴走アルクェイド | 3,763,400 | K札にコミケのうちわを披露T.B | |
| | アルクェイド | 3,710,000 | 片&金デコボココンビ | GAME-COLLEGE（愛知） |
| | レン | 3,980,200 | | |
| | 蒼崎 青子 | 4,100,900 | | |
| | 弓塚 さつき | 5,207,600 | UGUうぐぅ | ゲームBOX.Q2（愛知） |
| | 有間 都古 | 4,206,000 | えど鳩（喜びはない） | ハイテクセガ盛岡（岩手） |
| お手並み拝見FINAL | ZOO KEEPER | 954,210 | っポイ！ | ゲームブルース |
| ビートマニアⅡDX11 ⅡDX RED | J-POP | 6,262 | YMG-C | 個人申請 ニューウメダ（大阪） |
| | CORE | 10,162 | SHORNE | 個人申請 サーティーエイト（大阪） |
| | VARIETY | 5,065 | YMG-C | 個人申請 ニューウメダ（大阪） |
| | V.A | 5,982 | | |
| | WORLD | 6,041 | YMG-C | 個人申請 サーティーエイト（大阪） |
| 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 | 妙義左回り | 2'52"904 | RRL-渋谷英毅 | イミグランデ 相模原店（神奈川） |
| | 八方ヶ原復路 | 2'21"763 | M・K・M | ゲームランド おにごっこ（三重） |
| 虫姫さま | オリジナルモード（装置無し） | 67,622,431 | CYR-せたろ〜 | 個人申請 シルクハット本厚木（神奈川） |
| | ウルトラモード（装置無し） | 576,726,598 | がっきー | ゲームプラザキューティ（大阪） |
| ゴースト・スカッド Ver.A | | 1,153,680 | TYO-チョイ@コブラに向け始動。 | Hey |
| 式神の城 | ??? | 5,742,162,160 | 二番の男@ミルロ≧リオーネ>レイン>他 | プレイシティキャロット巣鴨店（東京） |
| | 玄乃丈 | 5,144,307,200 | ACF | GAME'S MILK（京都） |
| ビートマニアⅡDX 6th style | スペシャル | 8,529 | SHORNE | ゲームプラザキューティ（大阪） |
| | ラウンジ | 4,604 | YMGC | ゲームプラザキューティ（大阪） |
| ギルティギア イグゼクス | テスタメント | 20,273,600 | 終了。G.M.C.DUO㊗ | モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計（福岡） |
| カプコン VS. エス・エヌ・ケイ | | 6,326,000 | 反転帰投 AAZ | えの木（高知） |
| ライデンファイターズJET | | 198,427,760 | Funky sonic NER♪ | 個人申請 ゲームシティ板橋店（東京） |
| ガンバード2 | バルピロ | 4,903,400 | 兵法「遠隔の法」 | グッデイ21（東京） |
| 蒼穹紅蓮隊 | 鵬牙 | 44,094,339 | 中野龍三 | 個人申請 ゲームオスロー立川第2店（東京） |
| ナムコクラシックコレクション Vol.1 | マッピーオリジナル | 483,900 | Y.F | 個人申請 ゲームオスロー立川第2店（東京） |
| メタルスラッグ2 | | 8,875,290 | ゴースト骨塚@1回3時間はきつすぎる！ | 電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 |
| 龍虎の拳2 | Mr.BIG | 3,511,170 | D.I | ゲームプラザキューティ（大阪） |
| スーパーストリートファイターⅡX | バイソン | 2,632,100 | 下河塾長香川でもお元気で！BY㋮㋳㋫㋫㋫ | ゲームファクトリーマグマ川越店（埼玉） |

**メルティブラッド アクトカデンツァ**、**旋光の輪舞**は新バージョンとの交換時期が当初の予定からズレたため、どちらも旧バージョンでの集計となっています。新バージョンでいったん仕切り直しとはいえ、これまで同様の熱い争いが期待できそうです。

**翼神**は【ROBIN】がひさしぶりの更新。「中野龍三」氏が本作のスコア争いに再び火を付けたか？　パターンの方は4面ボスでショットを使わずに、リフレクトのみで稼ぐ方針に切り替えたそうです。

**サムライスピリッツ零スペシャル**は、気が付けば3分切り目前。ちなみに天草到達時1分51秒で、使用キャラが炎邪なのは以前のままです。

装置無しの2部門が更新された**虫姫さま**ですが、オリジナルモードは中ボスの点数が2面63万、4面18万、5面50万でつなげた内容で、「2面と5面が甘いです」とのコメント付き。装置無しの680万点台も時間の問題か？　また、ウルトラモードはクリア率とプレイが安定しない部分がやはり厳しいようです。4面と5面の中ボスで倍率上げを成功させ、その後道中でミスしなければまだ更新する余地はありそうですが……。装置ありのスコアにどこまで迫っていけるか注目しましょう。

フェイズ2クリア必須という集計ルールで再開された**ライデンファイターズJET**は、LV01、05、15、フェイズ2各面のパターンを変更しています。かすりを追加したことで2億点越えは確実なものとなりそうです。次回の大台突破なるか？

ハイスコア
全国集計

8月22日
時点

# HI-SCORE

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

**ここは、全国のハイスコア店舗が申請するスコアを掲載するコーナー。店舗とプレイヤーが協力しハイスコアを申請、そして店舗同士でそのスコアを競い合い、一層の高みを目指す。ジョイテックスクエア中川店は、ドライブゲームが盛り上がっている店舗。イベントも毎月開催されているので、近県のプレイヤーは足を運んでみてほしい。**

## トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | スピカアドベンチャー | 18,209,480 | 下河塾生KSD-社長了 | ALL 下コース |
| 2 | 旋光の輪舞 NEW Ver.（ベク・チャンポ） | 44,583,800 | 着せかえハァハァ事件（10枚お持ち帰り♥） | ALL タテ線落ち |
| 3 | 旋光の輪舞（ミカ・ミクリ） | 45,090,280 | 人形使い | ALL AMR2 周記念 orz |
| 4 | トライジール | 5,346,500 | トラキチUMC（ふなっこ） | ALL 連付 通常機体1P側 100%×6 |
| 5 | ダライアス（上Zゾーン） | 6,565,910 | ひろりん♪ | ALL 連付 A-B-D-G-K-P-Z 坂口ヘルパー有り(w |

## ゲームセンタードリーム&DOWN TOWN合同集計

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビル B1（ゲームセンタードリーム）宮城県仙台市青葉区中央1-7-5 西原ビル 1F（DOWN TOWN）　☎022-224-1046

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | カプコンファイティングジャム | 2,753,300 | MZK | ALL フェリシア・ユン（ダウンタウン） |
| 2 | ガンバード（バルナス） | 2,279,000 | 人間犠牲フライ | ALL たぬき×1 運付（ドリーム） |
| 3 | 魔法大作戦（ミヤモト） | 3,717,730 | イモムシ | ALL 運付（ドリーム） |
| 4 | 鋳薔薇（1P側） | 10,666,920 | 中山君ファン | ALL（ドリーム） |
| 5 | A-JAX | 1,132,400 | クリアできませんでした | 6面（ドリーム） |

## レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通8南3-10　☎011-862-6906

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 龍虎の拳2（ジョン） | 1,625,290 | 4 | ALL ギースあり |
| 2 | 龍虎の拳2（ユリ） | 1,243,791 | 6 | ALL ギースあり |
| 3 | ミスタードリラーグレート（エジプト） | 1,231,165 | 4 | ALL 残×0 |
| 4 | ミスタードリラーグレート（インド） | 604,185 | 9 | ALL ノーミス |
| 5 | ストライカーズ1945 PLUS | 497,900 | ! | 1-5 フィアット |

## グッデイ21

東京都江東区北砂7-4-4　☎03-5690-0821

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 旋光の輪舞（ベク・チャンポ） | 48,196,130 | ツンデレ猫耳メイド杏ちゃん | ALL |
| 2 | 旋光の輪舞（ミカ・ミクリ） | 47,499,010 | 銀様復活記念!!!!でも、一番は真紅です | ALL |
| 3 | 旋光の輪舞（リノ・レヴィナス） | 40,811,880 | m9（^д^）プギャー | ALL |
| ★ | 旋光の輪舞（三条 櫻子） | 48,416,200 | tarou | ALL |
| ★ | ガンバード2（バルピロ） | 4,903,400 | 兵法「遠隔の法」 | ALL 連付 |

## デイトナⅢ

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ヒル B1　☎048-269-8119

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | 雷電Ⅲ（1Pプレイ） | 18,541,440 | T.Bが隣でマックチキンを喰ったら出た。 | ALL |
| ★ | 鋳薔薇（2P側） | 17,619,590 | こ池（マルチ）仙人 T.B@残2で初クリア | ALL 連付 残2 |
| ★ | テトリス・ザ・グランドマスター3（WORLD-EASY） | 1,117 | 花火で目がイタい A.S | ALL |
| ★ | メルティブラッド アクトカデンツァ（七夜志貴） | 5,056,100 | 九鳥 | ALL 連付 |
| ★ | メルティブラッド アクトカデンツァ（ワラキアの夜） | 3,292,800 | ケン、あっちにT.Bの捨てゲーの跡が。 | ALL 連付 |

## GAME41

北海道札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F　☎011-751-9772

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鋳薔薇（1P側） | 12,489,760 | 巨根紳士の告白 | ALL |
| 2 | 鋳薔薇（2P側） | 12,218,530 | CANダイナマイト夏休みスペシャル | ALL |
| 3 | 旋光の輪舞（ベルナ） | 33,695,740 | アルギニン中毒なおくん | ALL |
| 4 | ヘクシオン（ノーマル） | 10,000,000+α | ダイエット男爵 | ライン1851 レベル519 |
| 5 | 首領蜂（Cタイプ） | 31,637,790 | 蜂で死亡した師匠 | 2-5 |

## 大久保アルファステーション

東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル　☎03-5330-8595

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | スピカアドベンチャー | 10,382,100 | KDS-社長 木野 | ALL 下ルート連付 |
| 2 | 鉄拳5（ポール） | 3'07"63 | Z.3 | ALL |
| ★ | バトルギア4（超上級順走） | 2'20"662 | C.A1 | ALL NSX/S Tuned |
| ★ | バトルギア4（弩級順走） | 3'11"389 | TITA | ALL RX-8 Tuned |
| 5 | バトルギア4（上級順走） | 3'01"427 | C.A1 | ALL NSX/S Tuned |

## ゲームファクトリーマグマ 川越店

埼玉県川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1　☎049-222-8839

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 雷電Ⅲ（1Pプレイ） | 18,507,850 | さらば！下河塾塾長！下河塾顧問まいん | ALL |
| 2 | スピカアドベンチャー | 16,379,630 | 顧問、塾長、塾生 | ALL 下コース ノーミス×3落ち ラスト連×1落ち |
| ★ | スーパーストリートファイターⅡX（バイソン） | 2,632,100 | 下河塾長香川 でもお元気で・BY㊤㊥㊦㊧㊨ | ALL R43 0-3-0 爪×3 連同付 |
| 4 | 鋳薔薇（1P側） | 10,962,830 | DW.G | 6面 遠征記念 |
| 5 | パカパカパッション2 | 3,530,265 | ERT@98-96-97 | ALL 2曲目が大変残念。 |

## アミューズメントパークスガイ

北海道釧路郡釧路町木場3-1　☎0154-39-5151

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ビートマニアⅡDX12 HAPPY SKY（FESTA） | 5,581 | PUGY-A | ALL 2531-519-36-5-22 |
| ★ | ビートマニアⅡDX12 HAPPY SKY（HAPPY SKY） | 7,665 | PUGY-A | ALL 3611-443-12-1-16 |
| ★ | ビートマニアⅡDX12 HAPPY SKY（J-STYLE） | 7,442 | PUGY-A | ALL 3488-466-8-0-9 |
| ★ | ビートマニアⅡDX12 HAPPY SKY（RAVE-UP） | 8,023 | PUGY-A | ALL 3736-551-20-0-8 |
| ★ | ビートマニアⅡDX12 HAPPY SKY（CLUBBING） | 6,292 | PUGY-A | ALL 2925-442-12-0-6 |

## AMUSEMENT LAND Kentagon&Kyontagon合同集計

東京都新宿区百人町1-10-7 Kentagon 東京都新宿区百人町1-18-11 Kyontagon　☎03-5386-2460

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鋳薔薇（1P側） | 7,959,560 | 708 | 6面 |
| 2 | 鋳薔薇（2P側） | 7,186,510 | 708 | 5面 |
| 3 | テトリス・ザ・グランドマスター3（CLASSIC-SHIRASE） | 2'11"46 | ANA-UME | レベル470 S4 |
| 4 | テトリス・ザ・グランドマスター3（CLASSIC-SAKURA） | 8'30"86 | ANA-UME | EX6 |
| 5 | ザ・ランブルフィッシュ2 | 405,910 | M.N | ALL サバイバルバウトボイド |

## ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル 1F　☎047-395-2065

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ポップンミュージック12 いろは（和） | 341,708 | カーニバルが待ち遠しい | ALL |
| 2 | 怒首領蜂（Cタイプ） | 104,418,560 | 久々なので1億がやっとでした | 2-4 ショット強化 |
| 3 | ソニックウィングス3（ブレイザース） | 2,108,400 | スコアは上がれど面は進まず | 12面 連付 |
| 4 | 極上パロディウス（こいつ） | 1,443,900 | 復活記念 | ALL 連付 |
| 5 | メルティブラッド アクトカデンツァ（猫アルク） | 10,272,400 | ヒマつぶし | ALL 連付 |

## ハイテク セガ 盛岡

岩手県盛岡市大通2-6-11　☎019-623-2562

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鋳薔薇（1P側） | 14,685,640 | T.kiz | ALL B決定 |
| ★ | メルティブラッド アクトカデンツァ（有間都古） | 4,206,000 | えど鳩（喜びはない） | ALL |
| 3 | バトルガレッガ（ワイルドスネイル） | 13,334,190 | OGD | ALL 連付 |
| 4 | ストライカーズ1945Ⅱ（震電） | 1,219,600 | DIA | 2-1 連付 |
| 5 | ストライカーズ1945Ⅱ（モスキート） | 1,195,000 | DIA | 2-1 連付 |

ゲー事典 ■GAME 41 http://game41.web.infoseek.co.jp/ ■ハイテク セガ 盛岡 http://www.sega-am.jp/ ■ゲームファクトリーマグマ川越店 http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html ■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/ ■大久保アルファステーション http://www.alpha-st.co.jp/index2.html

# ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**GAME 41(北海道)**
今回のタイムアタックでは筐体は倒れませんでした。 by ㊄

●**アミューズメントパーク スガイ(北海道)**
てんちょ氏、里帰りご苦労さまでした。これが載るころには㊋の確変里帰り?

●**ハイテク セガ 盛岡(岩手県)**
スコアボードができて、少し集計店らしくなりました。が、肝心の新作が入荷せずぐったりです。某プロデュースゲームが入荷するようだと、ますます基板ものが少なくなりそう……。

●**トライアミューズメントタワー (東京都)**
ホームページがリニューアルしました(http://www.try-inc.co.jp/tower/)。ブックマークし直してください。よろしくお願いします。

●**大久保アルファステーション(東京都)**
『機動戦士ガンダムSEED』は練習台も完備! もちろん、ハイスコアにも最適です! 1プレイ50円で稼働中です!

●**中野ロイヤル(東京都)**
当店では『スーパーストリートファイターⅡX』の対戦が毎日盛り上がっています! そのほか『ソンソン』をはじめとする各種レトロゲームや、新作、シューティングゲームもあります。遊びに来てね!

●**ゲームスタジオキューブ(東京都)**
『麻雀格闘倶楽部 4』増台しました。『ポップンミュージック13』、『GGXX SLASH』、『ガンダムSEED』も好評稼働中です。

●**マットマウスパートⅡ(神奈川県)**
スコアラーの皆さま、いつもご協力ありがとうございます。

●**ロングラン万代(新潟県)**
秋深まる季節がやってきましたね~。読書、味覚、たまんないっす。もちろんゲームも忘れずに♪ ハイスコア集計への多数のご参加、お待ちしております!!

●**ゲームコンドル 駒形本店(静岡県)**
『エスプガルーダⅡ』が今からとても楽しみです。ケイブの開発陣に大期待! もちろん新作の格闘系からも目が離せませんね。そろそろ過ごしやすくなる時季です。ここぞとばかりにゲームでしょう!

●**ゲームブルース(岐阜県)**
『ガンダムSEED』の対戦が毎日熱い! 自信アリな方はぜひ遠征に来てください! 大垣駅前のちっちゃなゲーセンです。『MJ2』、『HAPPY SKY』、『アイドルマスター』も置いてます!
by スタッフ一同

●**ゲームBOX・Q2(愛知県)**
前あったゲームが消えちゃった……というときでも、店員さんにお願いすればその場で入れてくれることも多いです。特にシューティングなど。

●**ゲームハウスピットイン(愛知県)**
『ガンダムSEED』入荷しました。『サムライスピリッツ』、『GGXX SLASH』、『KOFⅪ』なども入荷予定です。

## ゲームBOX.Q2

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F ☎052-452-0920

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | メルティブラッド アクトカデンツァ (弓塚さつき) | 5,207,600 | UGUうぐぅ | ALL |
| 2 | ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプA) | 348,068,226 | stさんに感謝 泣良 | ALL 1周2.1億 |
| ★ | 雷電Ⅲ (ダブルプレイ) | 20,528,120 | 服部(左手/右手) | ALL 1人でプレイ 5面クリア時1324万 |
| 4 | ストライカーズ1999 (F-117 ステルス) | 2,951,100 | 闇の力のしもべ | ALL |
| 5 | メタルスラッグ3 | 7,997,930 | R.F雄 | 5面 ラスボスまで |

## ロングラン万代

新潟県新潟市万代1-1-26 ☎025-245-0202

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 機動戦士ガンダムSEED 連合VS Z.A.F.T.(チーム) | 52,790 | サガ 汁 | ALL フリーダム ジャスティス |
| 2 | 鋳薔薇 (1P側) | 11,558,160 | NEO | ALL 残1 ノーマルスタート |
| 3 | 虫姫さま (ウルトラ 装置あり) | 175,410,805 | RNL | 5面 ウルトラモード 真ボスまで |
| 4 | VSスーパーマリオブラザーズ | 13,176,150 | DCT | ALL 永パ使用 |
| 5 | 極上パロディウス (こいつ) | 1,310,900 | NEO | ALL 残0 |

## 中野ロイヤル

東京都中野区中野5-52-15 ☎03-3387-9599

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (正丸復路) | 2'59"991 | セツナ | ALL BNR32 晴れ |
| 2 | 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (赤城上り) | 2'29"663 | セツナ | ALL GC8 晴れ |
| 3 | 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (秋名下り) | 3'21"554 | セツナ | ALL ST205 雪 |
| 4 | 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (秋名上り) | 3'31"040 | ヨッスィー | ALL CT9A 雪 |
| 5 | 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (八方ヶ原往路) | 2'26"210 | G!G!H | ALL EK9 晴れ |

## ゲームハウスピットイン

愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 機動戦士ガンダムSEED 連合VS Z.A.F.T.(チーム) | 52,010 | オーブ軍兵C バルトフェルド | ALL フリーダム ガンダム ラゴゥ |
| 2 | 機動戦士ガンダムSEED 連合VS Z.A.F.T.(シングル) | 27,950 | 歌姫 | ALL フリーダムガンダム |
| 3 | 旋光の輪舞 NEW Ver. (ツィーラン) | 14,864,890 | GGG | ALL |
| 4 | 虫姫さま (マニアック 装置無し) | 813,376,044 | おやじくん㊧ | ALL |
| 5 | 鉄拳5 Ver.5.1 (フェン) | 4'09"11 | (ファントム、α) | ALL |

## ゲームコンドル 駒形本店

静岡県静岡市駒形通1-1-33 ☎054-253-0161

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイディアントシルバーガン(ステージ2) | 22,516,760 | 穴ウメ | ALL |
| 2 | 大魔界村 | 215,600 | 影の店員M.T | 2周ALL |
| 3 | バトルガレッガ (チッタ) | 16,107,340 | シズオカラストだよん T-OMN2号X68 | ALL ABC同時押し 予) 1125万 残2 |
| 4 | ヴァンパイアセイバー 2 (モリガン) | 2,565,400 | 織赤 | ALL 3本 設定デミトリ有り。 |
| 5 | バトルガレッガ (ワイルドスネイル) | 15,917,560 | T-OMN2号X68 | ALL |

## ゲームスタジオキューブ

東京都板橋区赤塚2-2-18 ☎03-3554-2261

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | 旋光の輪舞 (ミカ・ミクリ) | 50,166,960 | P,B@曲が鳴らないのは仕様ですか? | ALL カートリッジB 連付 N×6 F×6 |
| ★ | 旋光の輪舞 (リリ・レヴィナス) | 48,433,550 | P,B@時間切れにて大台達成ならず(凹) | ALL カートリッジA 連付 N×6 F×7 |
| ★ | 旋光の輪舞 (ファビアン・ザ・ファストマン) | 45,124,940 | P,B@品質低下はいなめない。 | ALL カートリッジA 連付 N×7 F×7 |
| ★ | 機動戦士ガンダムSEED 連合VS Z.A.F.T.(チーム) | 59,790 | ヒポ&ポヒ | ALL フリーダム&フリーダム |
| ★ | 機動戦士ガンダムSEED 連合VS Z.A.F.T.(シングル) | 31,660 | ヒポ | ALL フリーダム |

## GAME-COLLEGE

愛知県愛知郡長久手町山越110 ☎0561-61-1439

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | メルティブラッド アクトカデンツァ (猫アルク) | 10,097,300 | 片&金デコボココンビ | ALL |
| ★ | メルティブラッド アクトカデンツァ (アルクェイド) | 3,710,000 | 片&金デコボココンビ | ALL |
| 3 | メルティブラッド アクトカデンツァ (遠野秋葉) | 3,451,300 | 片&金デコボココンビ | ALL |
| ★ | メルティブラッド アクトカデンツァ (蒼崎青子) | 4,100,900 | 片&金デコボココンビ | ALL |
| ★ | メルティブラッド アクトカデンツァ (レン) | 3,980,200 | 片&金デコボココンビ | ALL |

## ゲームブルース

岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F ☎0584-82-6196

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | お手並み拝見FINAL (ZOO KEEPER) | 954,210 | っポイ! | 25面 |
| 2 | メルティブラッド アクトカデンツァ (遠野志貴) | 2,962,900 | ・・・ | |
| 3 | 機動戦士ガンダムSEED 連合VS Z.A.F.T.(シングル) | 28,140 | 赤仮面 | フリーダム |
| 4 | 機動戦士ガンダムSEED 連合VS Z.A.F.T.(シングル) | 27,430 | ヒグ・ラ・ヤムガ | フリーダム |
| 5 | 機動戦士ガンダムSEED 連合VS Z.A.F.T.(チーム) | 53,380 | ジュリ カガリ | フリーダム フリーダム |

## マットマウスパートⅡ

神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F ☎044-751-8570

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ビートマニア・ザ・ファイナル (TECHNO) | 4,218 | レイドリック | |
| 2 | メルティブラッド アクトカデンツァ (弓塚さつき) | 3,791,900 | DAA | ALL |
| 3 | メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A (弓塚さつき) | 3,409,700 | ユルユル～っと | ALL |
| 4 | メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A (有間都古) | 3,055,600 | みてみて～♪ | ALL |
| 5 | VSスーパーマリオブラザーズ | 3,063,600 | R. | ALL 0ミス |

## ハイスコアの問い合わせは E-Mail、FAXをご利用ください

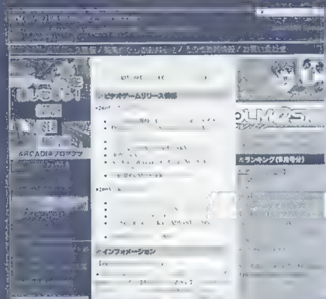
現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

**■E-Mailでのお問い合わせに関して**
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

**■FAXでのお問い合わせに関して**
問い合わせFAX番号
03-3265-7340

質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ARCADIAMAGAZINE.com
Coin Operated VideoGame Magazine "ARCADIA" Official HomePage
PC http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode http://www.arcadiamagazine.com/i/



アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

ゲー事典 ■マットマウスパートⅡ http://www13.ocn.ne.jp/~matmouse/ ■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.jp/de6800/ ■ゲームBOX.Q2 http://nmt.cside.com/q2/ ■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/index.html ■天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館 http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/

●**GAME-COLLEGE(愛知県)**
第2・第4土曜日はゲーム大会の日!! ぜひ参加してね。『鉄拳5』が50円2クレジットで非常に盛り上がっています。対戦したければ、カレッジへGO!!

●**天野スポーツのゲームコーナー天野ゲーム博物館(愛知県)**
全国から遠征に来てくれたお客さま、ありがとうございました。今度はCBCの「ユーガッタ!CBC」がベテランのアナウンサーと取材に来てくれて、9月2日に放送されました。

●**ハイテク セガ 豊田(愛知県)**
レトロゲームリクエストは当店ノートまでどうぞ。

●**ジョイテックスクエア中川店(愛知県)**
『バトルギア4』百円2クレジットにて、大好評稼働中です。TAイベントも毎月開催しています。『バトルギア4』になり、セッティングに悩むことが多いようですね。そこがまた楽しいようですが(笑)。

●**アミュージアム草津店(滋賀県)**
ⅡDXの新作、『HAPPY SKY』入荷しています。県内では希少な美麗液晶モニターで皆さまをお待ちしています。ぜひ遊びに来てください。てか、最近の若い方々には勝てん……。 by N・Kジョニー

●**ABABA天神橋店(京都府)**
次回よりチャレンジャー京橋店と合同集計になります。現状台数が少ないですが、これが載るころには何とか……。

●**ドリームタウン二見店(兵庫県)**
『KOFXI』が入るらしいです。『クイズマジックアカデミー』も盛り上がっているので、ぜひ遊びに来てね~♪

●**ピタゴラスMQ(和歌山県)**
暑さ和らぐ秋になりましたね。でも秋は音ゲー新作群に『サムライ』、KOFの新作があったりで、まだまだ熱い季節になりそうですよ。

●**ゲームスポットハロウィン(島根県)**
拓郎さん、ハイスコアと『GGXX』を頑張ってください。おしぼりは何個でも使っていいですよ。だから、コーヒーをこぼさないでくださいね♪ ヌルッチョー 店員とゴッツより。

●**えの木(高知県)**
高沢・キラトマ・えど鳩・WARの各氏、来店感謝です。最高にまずい「地中海チューハイ」を用意できました。半ギレで飲んでいたWAR氏の表情を忘れません。TGMのKO氏、来店されてました?

●**ゲームスポット大橋(長崎県)**
『ガンダムSEED』が大人気です。『GGXX #RELOAD』、『バーチャストライカー』の対戦も、毎日楽しく行なわれています。『カプエス』ファンも多数来店し、毎日熱く対戦しています。

●**プレイシティ中央町店(鹿児島県)**
今年の夏は35度の日が続き、暑かったです。ようやく過ごしやすい季節になりました。9月から10月にかけて、格闘ゲームや音楽ゲームなどまだまだ新作が入荷しますから、遊びに来てくださいね。

●**電脳遊園地ハリケーン鹿屋店(鹿児島県)**
ゴーストさん、鹿屋へようこそです~ さて、「速攻生徒会」、「あすか120%」、「バトルマスター」、「QOD」、「ヴァルキリー」、「人形使い」……などアーケードに移植されないかな? って、知ってる人居ますよね?

最新ゲームのルールと
既存ゲームの追加・変更ルール

**ビートマニアⅡDX12 HAPPY SKY**

シングルプレイのスコアを【FESTA】、【HAPPY SKY】、【J-STYLE】、【RAVE-UP】、【CLUBBING】、【FURIOUS】 に、【ASAP】、【INSTRUMENTAL】、【BeForU】、【BEMANI】、【REFINED】、【TEMPEST】を加えた12コースのノーマルモードで集計します。

■工場出荷設定[DIFFICULTY LEVEL:4:MEDIUM]

**NEOGEO BATTLECOLISEUM**

CPUの【勝ち抜き人数】で集計します。ボスキャラを含め、使用キャラ、カードの使用に制限はありません。

※対戦プレイでの乱入があったプレイのスコアは無効となります。

■工場出荷設定[PLAY TIME:NORMAL、DIFFICULTY:4-NORMAL、BLOOD:ON]

**太鼓の達人7**

1Pプレイの【スコア】で集計。選択するモードは問いません。

■工場出荷設定[NUNBER OF STAGES (EASY、NORMAL、HARD、EXTRA、MUSIC):2STAGE ※2曲設定]

**BATTLE GEAR 4**

タイムアタックモードで【初級順走】、【初級逆走】、【中級順走】、【中級逆走】、【上級順走】、【上級逆走】、【超上級順走】、【超上級逆走】、【弩級順走】、【弩級逆走】の10コースを集計します。

※車種、AT/MTの選択、NESYSキーの使用の有無は問いません。

※ノーマルクラス、チューンドクラスの選択は問いません。

■工場出荷設定[タイムアタックに影響する設定はありません]

**HOMURA**

1Pプレイの【スコア】で集計します。

■工場出荷設定[難易度:NORMAL、プレイヤー数:3、EXTEND:150,000,000、300,000,000]

**MELTY BLOOD Act cadenza (旧Ver.)**

新バージョン移行により集計を打ち切ります。

**旋光の輪舞(旧 VER.)**

新バージョン移行により集計を打ち切ります。

## GAME'S MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | ネオジオバトルコロシアム | 22 | グッドマン弱い | ALL |
| 2 | 鉄拳5 Ver.5.1(ポール) | 0'59"81 | アナウメマン1号 | ALL |
| ★ | 鉄拳5 Ver.5.1(ニーナ) | 1'43"06 | アナウメマン2号 | ALL |
| ★ | トライジール | 5,466,500 | トゥエルブ機のACF | ALL 連付トゥエルブ機2P側 |
| ★ | 式神の城(玄乃丈) | 5,144,307,200 | ACF | ALL |

## 天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館
愛知県西尾市高砂町41番地 ☎0563-56-7953

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 未来忍者 | 223,790 | 北海道釧路-T.H | 7面 |
| 2 | ダライアス(Xゾーン) | 4,046,320 | H,KODA | ALL ACFIMRX |
| 3 | ダライアス(下Zゾーン) | 5,747,220 | DOF | ALL ACEINTZ |
| 4 | ディグダグ | 377,640 | 北海道釧路-T.H | 32面 |
| 5 | バツグン(TYPE-B) | 7,581,270 | 北海道釧路-T.H | 5面 |

## チャレンジャー ABABA天神橋店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F ☎06-6357-6677

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | 鉄拳5 Ver.5.1(ポール) | 0'59"41 | ALZ-マスクドJ.T㊞ | ALL |
| ★ | 鉄拳5 Ver.5.1(ヨシミツ) | 1'45"38 | ALZ-マスクドJ.T㊞ | ALL |
| ★ | 鉄拳5 Ver.5.1(レイヴン) | 2'25"93 | 京都はクソガキいっぱい 天才前園様 | ALL |
| 4 | ネメシス | 10,000,000+α | HYAKU-さめじま会長(TTJ) | 23-6 |
| 5 | グラディウスⅡ(1-F) | 10,000,000+α | HYAKU-さめじま会長(TTJ) | 12-5 連付 |

## ハイテク セガ 豊田
愛知県豊田市深田町1-65-1 ☎0565-26-6777

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ケツイ 絆地獄たち(裏2周目 タイプA) | 389,307,970 | NOC | ALL |
| 2 | 怒首領蜂(Cタイプ) | 278,910,670 | SMK | 火蜂 レーザー強化 Max572Hit |
| 3 | バツグン SP.Ver. | 65,060,520 | LON | ALL B-TYPE 連付 |
| 4 | バツグン SP.Ver. | 36,534,160 | T.H | ALL A-TYPE 連付 |
| 5 | ダライアス(Zゾーン) | 6,001,580 | えねみ | ALL ターボ有 残+1設定(参考) |

## ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | ビートマニアⅡDX 6th style(スペシャル) | 8,529 | SHORNE | ALL 紙あり |
| 2 | ビートマニアⅡDX 6th style(ALL-MIX) | 7,507 | SHORNE | ALL |
| ★ | ビートマニアⅡDX 6th style(ラウンジ) | 4,604 | YMGC | ALL |
| 4 | 蒼穹紅蓮隊(鵬牙) | 36,289,750 | ビュー失敗 | ALL 連なし |
| 5 | 虫姫さま(ウルトラ 装置無し) | 576,726,598 | がっきー | ALL 連なし |

## ジョイテックスクエア中川店
愛知県名古屋市中川区水里5-530 ☎052-303-4455

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | バトルギア4(中級逆走) | 2'25"062 | ゼロセク随一の異端児 中級逆走専門家・ザーク | RX-8 S クラス |
| ★ | バトルギア4(上級順走) | 2'59"949 | DRGN | RX-7 S クラス |
| 3 | バトルギア4(弩級順走) | 3'13"179 | REIA | RX-7 S クラス |
| ★ | バトルギア4(初級逆走) | 2'16"327 | .Z. | スカイラインSクラス |
| 5 | ビートマニアⅡDX12 HAPPY SKY(HAPPY SKY) | 7,607 | K-GWAC | ALL HYPER |

## アミューズメントスタジアム豊中
大阪府豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号 ☎06-6857-5700

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 虫姫さま(マニアック 装置無し) | 287,316,317 | カミアヤ | ALL 残×3 |
| 2 | 鉄拳5 Ver.5.1(カズヤ) | 1'57"23 | としあき | ALL |
| 3 | 鉄拳5 Ver.5.1(クリスティ) | 3'07"08 | ひろゆき | ALL |
| 4 | 鉄拳5 Ver.5.1(ボール) | 3'20"95 | 仲道 | ALL |
| 5 | 鉄拳5 Ver.5.1(リー) | 3'43"06 | 大志 | ALL |

## ゲームランド おにごっこ
三重県松阪市日野町12 ベルタウン 2F ☎0598-26-7055

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ドラムマニアV | 564,545,050 | 超暴力北部家 | ノンストップオーダー |
| 2 | 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3(土坂往路) | 2'39"942 | @ナイト | 晴れ RX-8 |
| ★ | 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3(八方ヶ原復路) | 2'21"763 | M・K・M | 晴れ EG-6 |
| 4 | 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3(八方ヶ原復路) | 2'21"767 | アジシオ | 晴れ FD3S |
| 5 | 熱血硬派くにお君 | 593,650 | アジ○オ | オーク○、ドライレジ回り |

## ドリームタウン二見店
兵庫県明石市二見町西二見89-7 兵庫二見ビル1F ☎078-941-5763

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳5 Ver.5.1(リー) | 3'33"50 | LEE | ALL |
| 2 | 鉄拳5 Ver.5.1(ジン) | 5'24"08 | パンダこりゃ雷蔵 | ALL |
| 3 | 鉄拳5 Ver.5.1 | 5'08"28 | さぼる◆せえるすまん | ALL 平八 |
| 4 | 鉄拳5 Ver.5.1(ボール) | 5'15"23 | タコくち工場長(^3^) | ALL |
| 5 | 鉄拳5 Ver.5.1(ファラン) | 5'28"45 | YJM♪ | ALL |

## アミュージアム草津店
滋賀県栗東市小柿7-8-8 テイサンクスエア内 ☎077-554-3457

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ビートマニアⅡDX12 HAPPY SKY(FESTA) | 5,471 | CHRIS | ALL |
| 2 | ビートマニアⅡDX12 HAPPY SKY(J-STYLE) | 7,228 | MA※※ME | ALL |
| 3 | ビートマニアⅡDX12 HAPPY SKY(RAVE-UP) | 7,872 | MA※※ME | ALL |
| 4 | ビートマニアⅡDX12 HAPPY SKY(CLUBBING) | 6,185 | CHRIS | ALL |
| 5 | ビートマニアⅡDX12 HAPPY SKY(FURIOUS) | 7,846 | MA※※ME | ALL |

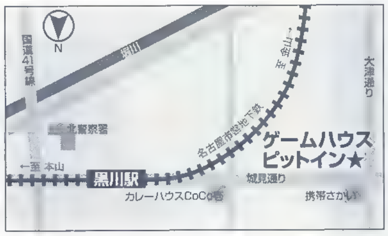
ゲー事典 ■ハイテク セガ 豊田 http://www.sega-am.jp/ ■ジョイテックスクエア中川店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=joytech ■アミューズメントCUE 彦根店 http://www.am-cue.com/ ■GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/ ■アミュージアム草津店 http://www.amuseum.jp/

# ハイスコア 店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～
ただゲームで遊ばせるだけの
ゲームセンターではない。
スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、
それがハイスコア店舗だ。

## ゲームハウスピットイン

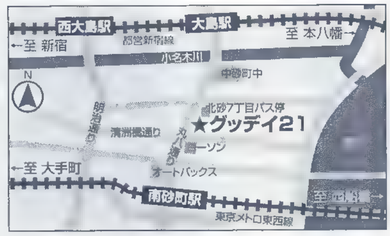
■ 住所：愛知県名古屋市北区金城3-5-6 城貝ハイツ1F
■ TEL：052-916-1722
■ 営業時間：10：00～24：00




当店では、『鉄拳5』や『KOF』、『機動戦士ガンダムSEED』などの対戦ゲームが盛り上がっています。もちろん、『麻雀格闘倶楽部』や『MJ』なども入荷しております。ビデオゲーム中心のアットホームなお店ですが、駐車場もありますので、ぜひ気軽にお立ち寄りください。

## グッデイ21

■ 住所：東京都江東区北砂7-4-4
■ TEL：03-5690-0821
■ 営業時間：13：00～24：00




当店は大島駅から徒歩25分、南砂町駅から徒歩30分のところにあります。ものすごく小さい店舗なので置けるゲームは限られますが、小店舗ならではの柔軟な対応を目指しています。ゲームが好きでさらに遊んでくださる方は大歓迎ですので、地味な外観にめげずにご来店してくださることをお待ちしています。

## プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34-10　☎099-252-8884

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | メルティブラッド アクトカデンツァ（七夜志貴） | 3,879,000 | RYO | ALL |
| 2 | ドラムマニアV（スタンダード） | 111,740,600 | CANZONE | MODEL DD6（ADV） |
| 3 | ギターフリークスV（スタンダード） | 80,498,200 | Q，P GOLD | ヒマワリ（EXT） |
| 4 | ポップンミュージック12 いろは | 99,562 | CANZONE | チャレンジ オンセンラップ |
| 5 | ポップンミュージック12 いろは | 99,529 | MZB | チャレンジ トゥイート |

## えの木

高知県高知市旭町3-104　☎088-825-3293

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 旋光の輪舞 NEW Ver.（カレル・ヴェルフェル） | 45,690,980 | くろしおくんブラック | ALL N×6 F×6 |
| ★ | 鋳薔薇（1P側） | 16,849,180 | LAOS-長田仙人 | ALL |
| 3 | ネオジオバトルコロシアム | 20人 | AAZ | ALL 覇王丸・庵 |
| ★ | カプコン VS. エス・エヌ・ケイ | 6,326,000 | 反転帰投 AAZ | ALL 連同付 ユリ・キング・紅丸 ブランカ |
| ★ | ザ・ランブルフィッシュ2（シェリル） | 1,225,540 | 初の負け無し！ Y-S | ALL 連付 |

## ピタゴラスMQ

和歌山県和歌山市加納319-1　☎073-472-3566

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY（HAPPY SKY） | 7,438 | HIRO-C@ただいま神戸出張中 | ALL HYPER |
| 2 | ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY（J-STYLE） | 7,356 | HIRO-C | ALL HYPER |
| 3 | ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY（RAVE-UP） | 7,930 | HIRO-C | ALL HYPER |
| 4 | ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY（CLUBBING） | 6,211 | HIRO-C | ALL HYPER |
| 5 | ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY（FURIOUS） | 7,736 | HIRO-C | ALL HYPER |

## 電脳遊園地ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F　☎0994-41-4188

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ミスタードリラーグレート（インド） | 652,420 | AKI | ALL 110点更新（笑） |
| 2 | 超人学園ゴウカイザー | 623,600 | VO5 | ALL |
| 3 | ライデンファイターズJET（スレイブ） | 58,238,256 | D.D.D. | PHASE2 NORMAL 全然つながりません(T^T) |
| 4 | ぷよぷよSUN（やさしい） | 179,022 | MAC | ALL 11連鎖 |
| ★ | メタルスラッグ2 | 8,875,290 | ゴースト骨塚@1回3時間はきつすぎる． | ALL マルコ 連なし |

## ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル 1F～3F　☎095-845-9619

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | メルティブラッド アクトカデンツァ（猫アルク） | 23,968,800 | ATO-7 | ALL |
| 2 | 極上パロディウス（ビックバイパー） | 4,986,000 | やまちゃん | ALL |
| 3 | ストリートファイターIII 3rdストライク（春麗） | 4,423,600 | K-1＆K-2 | ALL |
| 4 | ギルティギア イグゼクス ＃RELOAD | 5,263,900 | TMO | ALL アクセル |
| 5 | ドラムマニアV（スタンダード） | 151,890,050 | もこみち君 | Balance（ADV） |

## ゲームスポットハロウィン

島根県出雲市渡橋町985-3　☎0853-23-0731

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ホムラ | 70,156,000 | イジられ専門チャイナ（拓朗）祭り | 4面 |
| 2 | ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY（FESTA） | 5,114 | SHYT | ALL |
| 3 | ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY（HAPPY SKY） | 7,310 | SHYT | ALL |
| 4 | ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY（J-STYLE） | 7,040 | GEN | ALL |
| 5 | メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A（遠野志貴） | 4,093,800 | HAY | ALL |

## ゲームインナハII

沖縄県那覇市松尾2-22-19　☎098-861-8361

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳5 Ver.5.1（ジュリア） | 5'03"15 | サカナ隊隊長 | ALL |
| 2 | 鉄拳5 Ver.5.1（アスカ） | 4'04"08 | TEA | ALL |
| 3 | 鉄拳5 Ver.5.1（カズヤ） | 4'15"56 | 金剛夜叉 | ALL |
| 4 | 鉄拳5 Ver.5.1（キング） | 4'24"83 | OZR | ALL |
| 5 | 鉄拳5 Ver.5.1（ブライアン） | 4'25"83 | B· | ALL |

## ゲームプラザ・ショールーム＆SPOLA九品寺合同集計

熊本県熊本市黒髪5-4-62 ゲームプラザショールーム 熊本県熊本市九品寺5-10-15 スポラ九品寺　☎096-372-5700

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | スペクトラルVSジェネレーション（タイム） | 5'47"06 | プチてんし | ALL ヒロ 2クレ記念^^ |
| 2 | ぐわんげ（柊 小雨） | 65,401,591 | DORA・ZA・KID | ALL 金60278 ノーダウン |
| 3 | 鋳薔薇（2P側） | 9,802,490 | TAM@残1進行 | ALL A+B決定 初クリア |
| 4 | バトルガレッガ（ワイルドスネイル） | 14,461,010 | TAM | ALL 島207万 5面1087万 6面開幕敗筆おち泣き |
| 5 | 式神の城II（小夜） | 6,212,445,150 | 沖和@「れいむたん」センモニ参上記念!! | ALL 4ミス |

## お詫びと訂正

アルカディア9月号（No.64）におきまして、掲載していた情報に誤りがありました。ここに訂正するとともに、お詫び申し上げます。
●「8月21日（日）までに出されたスコアで、8月24日（水）当日消印まで有効」であるスコアの掲載を9月号と掲載しておりましたが、正しくは11月号になります。関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを、深くお詫び申し上げます。

## ハイスコア集計店

### 当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

あて先　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計（アルカディア1月号掲載）は2005年10月16日（日）までに出されたスコアで、10月19日（水）当日消印まで有効です。

# ARCADIA 次号予告

次号12月号 No.67は

## 10月29日(土)発売予定

予価650円(税込)

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

『KOF XI』ついに稼動開始！
全キャラコマンドリストを掲載だ！



攻略開始

THE KING OF FIGHTERS XI™

(SNKプレイモア／セガ)

最新情報

新キャラ、新技情報続報！

### 鉄拳5 TEKKEN 5 DARK RESURRECTION™

(ナムコ)

個性が際立ったキャラたちを徹底紹介！

### 北斗の拳

(セガ)

新たな旅に備えるための情報満載！

### Quest of D
### Ver.2.0 護符の継承者

(セガ)

新戦術で活路を開け！

徹底攻略

### GUILTY GEAR XX SLASH

(アークシステムワークス／セガ)

全国決勝大会リポートをお届け！

### 機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.

(バンプレスト)

掲載タイトル

三国志大戦 乱世の群狼(Ver.1.10)(セガ)／ポップンミュージック13 カーニバル(コナミ)／サムライスピリッツ 天下一剣客伝(SNKプレイモア／セガ)／アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦(セガ)／ネオジオ バトルコロシアム(SNKプレイモア／セガ)／アイドルマスター(ナムコ)／鉄拳5 Version. 5.1(ナムコ)／beatmaniaII DX12 HAPPY SKY(コナミ)／メルティブラッド アクトカデンツァ(エコールソフトウェア)／ほか

## 投稿募集

### 各コーナーへのメールでの投稿あて先

#### 連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagaz ne.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■ゲーバロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■アーケードニュースアナライズ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー･ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■どんたんどどたん
dontan@arcadiamagazine.com

■おしゃれ魔女 猛者 and 通信
mosa@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、
オールドゲームのあるお店、
アルカディアクーポン、
その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

#### タイトル支援コーナーへの投稿

■KOF投稿「KOFッ子プラネット」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■アヴァロンの鍵「魔導ジャーナル」
avalon@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4 ファイナルチューンド
「バチャっ子インフィニティ ファイナルチューンド」
vf4@arcadiamagazine.com

特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合せは……

■その他のコーナーへの投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
arcadia@arcadiamagazine.com

■WWW管理者あてはこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

### すべてのあて先は……

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

たくさんの投稿お待ちしています。
12月号(No.67　2005年10月29日発売号)への投稿は締め切りました。
2006年1月号(No.68　2005年11月30日発売号)への投稿もよろしく！

### 投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー&モノクロ(4色/1色)イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでなければ構いません。複数のコーナーに投稿する場合は、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。詳しくは、アルカディア フロンティアーズまたはARCADIAMAGAZINE.COMの投稿規定をご参照ください。

### 各コーナーへの投稿締め切りは……

2006年1月号(No.67 11/30) **10月17日(月)必着**

2006年2月号(No.68 12/28) **11月21日(月)必着**

電影心象スケッチブック

# 筐体百景

## 標高1000メートルの苦笑い

——六十五之回

PHOTO／TEXT 田渕健康




ロープウエーを乗り継いでやって来た、
硫黄の匂いが漂う山頂。
ひしめく人々の視線は、温泉卵や絶景の眺望へと注がれ、
観光地らしいにぎわいを見せていた。

ふと、展望台の隅から低く響いたエンジン音。
視線を投げると、そこには——。
十年前に、毎日のように座っていた、
見慣れた筐体がたたずんでいた。

画面の中には、何回も繰り返し見たデモ画面。
しばし、時を忘れて画面に視線を注ぐ。

思わぬ場所で、思わぬ日に、
突如として、十年前と時間がつながったような感覚。
言い方を変えれば、十年前の自分の欠片を、
自分の中から掘り出してきた瞬間でもあった。

今日はどの曲で走ろうか。
あのコーナーをノーブレーキで抜けてみようか。
早く1プレイ100円にならないかな、ｅｔｃ.
まるで、昨日のことのように頭を巡る、さまざまな想い。

しかし——漂う硫黄の香りが、心を現実へと引き戻す。
次の瞬間、標高１０００メートルの場所で巡ってきた思わぬ再会に、
かすかに漏れる苦笑い。

十年前と変わってない自分がうれしかったのか。
成長してない自分が少し情けなかったのか。

その答えをあえて出さず、
とりあえず温泉卵を食んでみた自分であった。

■取材地／箱根・大湧谷

**告知** このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

# 編集後記

テーマ:「第43回アミューズメントマシンショーを終えて」

●JAMMAショーにより、これから半年先までの新製品が見通せたわけだ。多くのタイトルが人気を博したが、今大事なのは店舗とプレイヤーとメーカーが、どうやって一緒になって盛り上がれるか。そこをもう少し感じたかった。(渡辺)

●話題性的には「機動戦士ガンダム 戦場の絆(仮)」でしょうか。「WAR of the GRAIL」は現代版「ポコスカウォーズ」? 要注目。そういえばラショウ氏は今、と思ってググったら、YMCKとライブやってました。知らなかった!(杉田)

●映像出展が多くプレイできなかったものは多いが、ビデオゲームがそこそこ登場するのはうれしい限りだ。戦場の絆は要チェックだが……店舗と客、双方が納得できる運営方法が見えないのが気になるなー。(福田)

●「機動戦士ガンダム 戦場の絆(仮)」の没入感は本当に衝撃的だった。「スターブレード オペレーションブループラネット」で植えた種が、ここに結実した感じ。ゲーセンで乗れる日が心底楽しみだ。(マッスル北嶋)

●もちろん「VF5」見るために勇んで行きましたよ! ところが、無軌道な若者たちの引率役という使命があったため、あまりプレイできず。魅力的なタイトルがいっぱいあったのに……。(八郎潟AXELイタキョ)

●結局プレイできませんでしたが、「機動戦士ガンダム 戦場の絆(仮)」には期待大。あの筐体でネットワーク対応ってだけでヤバいです。プレイ料金がお手ごろだといいな……。(カードゲームで散財気味の河野@誘惑爆撃)

●ゲーマー以外の人を呼び込むであろう、キャラものは強いなあと。肝心のゲーム内容もなかなかのクオリティのようで、期待大ですね。寒い季節になっても対戦ゲームはアツそうです。(「MBAC」はここからのやり込みが重要かと &)

●全宇宙男児(一部女子も)の夢である「機動戦士ガンダム 戦場の絆(仮)」には、期待せずにはいられないですね。戦場を仲間たちと駆け回る日が待ち遠しいですが、じっくりと作り込んでほしくもある逸品です。(まこっぴあ)

●最近は、従来のセクスィ～なコンパニオンだけじゃなく、出展しているゲームのキャラクターに扮したコスプレコンパニオンが増えてきた。見た目楽しいけど、"何か"をごまかされそうな気がして怖い。(おしゃ)

●「ムシキング」の影響かも知れないけれど、小ゼルが多かったような気がする。9月3日にも取材に行ったのだが、開場前からものすごい行列(ほとんど小ゼル)ができていて、ビックリしました。(野口)

●「VM-JAPAN」が気になりました。タッチパネルでマスターを動かして、左手は常に画面に。考えることが多く、かつ操作はシンプルなのが◎。ファルコムフリークとしてはやっとくべきかッ。(勝田@レイと生アサギ)

●「機動戦士ガンダム 戦場の絆(仮)」がゴイス。筐体の中は別世界でした。ただ、近所のゲーセンには、せひ活況だったビデオ系を山盛り入荷してほしい気も。両方をかなえられる店舗ってそう無いですしね。(ペクス)

●ついに、待ち焦がれ続けた「VF5」が発表されたのが最大のニュース。編集部に入る前は「超弱いバーチャジャンキー」として活動していたので、「VF5」ではスタートダッシュから新キャラ修行に励む予定です。(岸)

●8年ぶりにJAMMAショーへ参加しましたが、ずいぶんと親子連れが増えましたね。ついでに言えばコンパニオンを撮影する大きなお友達も。業界のこれからを担っていく若い年代の来場者がもっと増えるとイイナ!(花澤)


## STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 野田 稔
■編集長 猪股 雅史
■アートディレクター 大里 浩二(株式会社THINKS NEO)
■副編集長 杉田 哲朗
■デスク 福田 和人
■編集スタッフ 北嶋 裕章/伊丹 恭/河野 淳一/野口 晶/安藤 慶祐/高橋 誠/小沢 正/勝田 周/上野 真嗣/岸 俊行/花澤 貴宏
■編集協力(五十音順) age/飛鳥/伊勢猫/FAG/MVP/大須/OYZ/カイゼルちくわ/ガト/KYO/極限堂/閃星/GrayZone/来栖/黒鉄タカスエ/Clover-TAC/京城/KZA/ケンちゃん/小山 祥之/鴫原/シシン/C-LAN/Joe/庄司卓/新丸一/するする/タケヤマ/たてじゅ/田渕健康/垂れ/ちゃっきー/トモノ/DragonLEE/ニクマン/ニョホ/樽田 直樹/バチ華火盤/ハメコ。/福田柵太郎/三重県の山本さん/モミアゲ/モリガン長田/矢永
■デザイン 久保田 シンヤ/野中 郁子/安井 朋美/大渕 重敬(株式会社THINKS NEO)
■タイトルロゴ&表紙デザイン 福島 トオル(Smile Studio)
■制作協力 藤原 城嗣/株式会社ヘッドルーム
■フォトグラフ Studio T(小森 大輔/中川 有紀子/永山 亘/新妻 和久/雪岡 直樹/和田 貴光)
■イラスト(五十音順) 天野シロ/今井 神/オイコ/斉藤コーキ/saxyun/G=ヒコロウ/砂原真琴/堤利一郎/遍歴/ムドウ・明
■業務部 青木 孝道
■広告営業 阿部 寿一/幸 宏樹/田山 麻子
■雑誌営業 堂前 秀隆/酒井 朋喜/中村 宣忠


## お詫びと訂正

●アルカディア10月号(No.65)の50ページ～51ページ「ゲームセンターマップ」におきまして、電話番号の表記に誤りがありました。51ページ、「マイロード24」の電話番号は、正しくは018-772-4099となります。

●アルカディア10月号(No.65)の118ページ～121ページ「メルティブラッド アクトカデンツァ」におきまして、攻略情報に誤りがありました。120ページ、ネロ・カオスの連続技が猫アルクにはつながらないとありますが、正しくはつながります。また、ネロ・カオスにはつながりません。

関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。


**月刊アルカディア 11月号 [No.066]**
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.066

第6巻 第11号 通巻第66号 平成17年11月1日発行(毎月1回1日発行)
雑誌11547-11

■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
0570-060-555(代表) WebSite http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail post@arcadiamagazine.com
■印刷所:凸版印刷株式会社


# アンケートはがきの書き方

下のアンケートはがきの必須事項にお答えください。プレゼントの賞品と番号は68ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でも構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。はがきの裏面A1の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

## アルカディア11月号【No.66】 アンケートの質問事項

Q1.面白かった記事、つまらなかった記事を教えてください(複数回答可)。
※以下に記載されている1～63の番号の中から選んでください。

1 バーチャファイター5
2 ψφ PSY-PHI
3 北斗の拳
4 機動戦士ガンダム 戦場の絆(仮)
5 WAR of the GRAIL
6 GUILTY GEAR XX SLASH
7 鉄拳5 DARK RESURRECTION
8 Quest of D Ver.2.0 護符の継承者
9 第43回アミューズメントマシンショーリポート
10 三国志大戦 乱世の群狼(Ver.1.10)
11 THE KING OF FIGHTERS XI
12 アーケードニュースアナライズ
13 アルカディアデータベース
14 日本縦断 ゲームセンターマップ
15 読者プレゼント
16 サムライスピリッツ 天下一剣客伝
17 機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.
18 アイドルマスター
19 ネオジオ バトルコロシアム
20 beatmaniaIIDX 12 HAPPY SKY
21 アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦
22 セガゴルフクラブ ネットワークプロツアー Version 2005
23 ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 2004-2005
24 鉄拳5 Version. 5.1
25 バトルギア4
26 ゾイドインフィニティEX
27 Quest of D Ver.1.21a
28 鋳薔薇
29 旋光の輪舞
30 メルティブラッド アクトカデンツァ
31 レッスルアリーナ バトルクライマックス!2 プロレス頂上決戦
32 スターホース2 ニュージェネレーション
33 ザ・ランブルフィッシュ2
34 闘劇魂
35 パチャっ子インフィニティ ファイナルチューンド
36 ロングランゲームズブースター
37 アーケードゲーム ライブラリー
38 アーケーダーネオ
39 ハードウェアミュージアム
40 ジョイスティックトゥルーパーズ
41 ポップンミュージック13 カーニバル
42 ビート・レイジング
43 コブラ・ザ・アーケード
44 エスプガルーダII
45 カウンターストライク ネオ
46 ハーフライフ2
47 パズル!虫姫たま
48 PS2版 雷電III
49 プライズワンダーランド
50 立体貴族
51 KOFッ子プラネット
52 アルカディア フロンティアーズ
53 愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!!
54 ゲーマー「お気に入り」サイト
55 設定資料集
56 街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
57 おしゃれ魔女 猛者 and 通信
58 VGMラボ
59 どんたんどどたん
60 パンドラキャラット
61 ゲームメーカー・ナウ!!
62 アルカディアクーポン
63 全国ゲーセンイベント準備会

Q7.学校・職業・その他

| | | |
|---|---|---|
| 1 小学生 | 7 高校3年生 | 13 会社員 |
| 2 中学1年生 | 8 短大生 | 14 自営業 |
| 3 中学2年生 | 9 専門学校生 | 15 主婦 |
| 4 中学3年生 | 10 予備校生 | 16 フリーター |
| 5 高校1年生 | 11 大学生 | 17 無職 |
| 6 高校2年生 | 12 大学院生 | |

## アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときは定期購読が一番! 確実に入手できるのがうれしいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
(1冊650円×年間12冊=7,800円)+(80円【送料】×年間12冊=960円)=8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
月刊アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック(闘劇魂/アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦/ネオジオ バトルコロシアム/鉄拳5/カプコン ファイティングジャム/バーチャファイター4 ファイナルチューンドなど)も通信販売で扱っています。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
アスキーストアメールアドレス **cs@ascii-store.com**
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
電話によるお問い合わせは下記、弊社カスタマーサポート(**0570-060-555**)まで。
定期購読ページ **http://www.ascii-store.com/**
バックナンバー **http://www.arcadiamagazine.com/**



## ～■ 本誌に関するご質問とお問い合わせ ■～

本誌に関するお問い合せは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート **0570-060-555**(土・日・祝祭日を除く 12:00～17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先
メールアドレス **arcadia@arcadiamagazine.com**

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

# ARCADIA No.66 アンケートはがき

P.200にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1.面白かった、つまらなかった記事の番号をお書きください。また、理由もお書きください。

A1.

| | | |
|---|---|---|
| 面白かった記事 | 番号 / 番号 / 番号 / 番号 | 理由 |
| つまらなかった記事 | 番号 / 番号 / 番号 / 番号 | 理由 |

Q2.表紙の感想をお願いします。

A2.

Q3. あなたはビデオゲームをプレイしているときにVGMを気にしていますか？

A3. □はい □いいえ

Q4.一番好きなゲームのサウンドトラックが出たら欲しいですか？

A4. □絶対買う □お金に余裕があれば買う □タダなら欲しい □特に欲しくない

Q5.「VGM」、「SE」と聞いて頭に浮かんだ曲、音を一つだけ説明できる範囲で教えてください。
例：『鋳薔薇』の2面の曲、不知火舞のセリフ（花蝶扇のかけ声）、ポップンの磁気カード挿入時の音など

A5. (　　　)

Q6.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A6.〔　　〕ページ〔　　〕さんの投稿

自由欄 〔　　〕都道府県 P.N〔　　〕

ご協力ありがとうございました！

---

ゲーム名

集計部門（キャラ・コースなど）

スコア（タイム）

面数

難易度

備考

達成日 年 月 日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター
- 名前
- 電話

住所 都道府県 市郡区

スコアネーム（最大20文字）

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長 印

このほかに個人申請がある場合

●申請方法と申請枚数

□ハガキ(　　)枚□FAX(　　)枚

郵便はがき

102-8431

50円切手を
貼ってください

(受取人)
(株)エンターブレイン
東京都千代田区三番町6-1
ARCADIA 編集部
ARCADIA No.066
全国集計ハイスコア係
個人申請用はがき

| フリガナ | | 年齢 | 性別 | 血液型 |
|---|---|---|---|---|
| 氏名 | | 歳 | 男・女 | 型 |
| 生年月日 | 19　年　月　日 | 電話　(　) | | |
| 住所 | □□□-□□□□ 都道府県 市郡区 | | | |
| E-メールアドレス | | 職業 | | |
| 電子メールによる情報などの送付を希望しますか？ | □はい □いいえ | | | |

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

ありがとうございました！

郵便はがき

料金受取人払
麹町局承認
4298

差出有効期間
平成19年3月
31日まで
(郵便切手不用)

102-8431

110

(受取人)
(株)エンターブレイン
東京都千代田区三番町6-1
ARCADIA 編集部
ARCADIA No.066アンケート係

| フリガナ | | 年齢 | 性別 | 血液型 | A7.職業 |
|---|---|---|---|---|---|
| 氏名 | | 歳 | 男・女 | 型 | |
| 生年月日 | 19　年　月　日 | 電話　(　) | | | |
| 住所 | □□□-□□□□ 都道府県 市郡区 | | | | |
| E-mailアドレス | | プレゼント番号 | | | |

Q8.よく行くゲームセンターの名前と住所（市郡区まで）を教えてください。
A8.[　　]都道府県[　　]市郡区
ゲームセンター名[　　]
Q9.今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えてください。
A9.[　　]
Q10.この本「ARCADIA」をどこでお知りになりましたか？　一つだけお答えください。
A10.[□書店 □ファミ通の広告 □知人からの紹介 □Webサイト □そのほか(　)]
Q11.いつも読んでいる雑誌を教えてください(複数回答可)。
A11.[　　]


TAITO
PlayStation 2
雷電
RAIDEN III
碎ける前に撃て!!
今目覚める熱き快感…
アーケードで大人気稼動中のシューティング
"PlayStation 2"で登場!!
好評発売中 標準価格6,090円(税込)
MOSS
雷電III公式ページ http://www.mossjp.co.jp/raiden/raiden.htm
タイトーウェブサイト http://www.taito.co.jp
CERO 全年齢 全年齢対象
©2005 MOSS LTD ALL RIGHTS RESERVED. Licensed by SEIBU KAIHATSU INC. ©TAITO CORP.2005
※このソフトウェアは現在開発中のものです。製品版では、改善のため仕様等を変更することがあります。
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

COIN OPED VIDEOGAME MAGAZINE
平成17年11月1日発行(毎月1回1日発行) 第6巻 第11号 通巻第66号




雑誌 11547-11

4910115471151
00619

Printed in Japan 凸版印刷


定価650円 本体619円